WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM

MAKE THE RPG

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!



EDIÇÃO nº4

A Comercialização de jogos de RPG Maker!

O 3D e o RPG Maker!

Tire todas as dúvidas referentes ao assunto e decida se vale a pena vender seus projetos!
(Página 20)

E MAIS:

O auge da era de ouro e sua decadência!
(Página 50)

CONCURSOS, você confia nos resultados?
Página 16

CRIANDO PERSONAGENS INESQUECÍVEIS IV: Personagens de ficção
Página 28

Aulas de mapeamento
Página 30

100 NOMES conheça mais um aplicativo!
Página 18

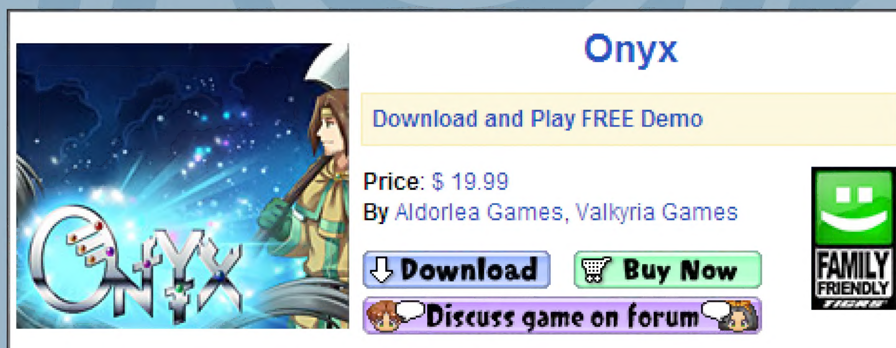


Entrevista com Arkhan Holycross| Saga Phantasy Star| Controle de estruturas (if)

JornalMaker.com
atualizações
críticas
intriga
conteúdo
jogos
resenhas
redatores
revistas
Comunidades
diário
jornalismo
perfis
independente
internacional
avaliação
opinião
leitores
eventos
inclusãoinformação
entretenimento
Colunas
manchete
editorial
divulgação
entrevista
sistemas
lançamentos
periodicidade
imediato
makercast
foco

INÍCIO RÁPIDO

Escolha o seu destino aqui!



Confira a última matéria de como criar personagens inesquecíveis! (Página 30)

Lá se foi 2013 e cá estamos nós...

Ano vai, ano vem e sempre tem gente dizendo que o RPG Maker no Brasil morreu ou, se isso não aconteceu ainda, vai acontecer. Se você faz parte desse grupo, siga o seu caminho e deixe esse hobbie para os que realmente apreciam



Só os verdadeiros heróis conseguem seguir adiante!!

lá amigos e amigas. Chega a vocês a quarta edição da revista Make The RPG. Como sempre com uma qualidade quase que profissional. Nesta edição continuamos com o mesmo objetivo de trazer matérias que sejam úteis para o desenvolvimento de jogos utilizando o RPG Maker. Não é apenas um punhado de analises e revisões, mas realmente dicas de desenvolvimento que podem ser utilizadas.

Há um certo tempo integro, com muita alegria, uma comunidade altamente qualificada e responsável. É por este motivo que não desisto diante os desafios e insisto em ajudar sempre na criação desta revista que acho maravilhosa. Iniciamos nossa empreitada cientes da responsabilidade e do trabalho que teríamos pela frente, mas com muita tranquilidade, graças à qualidade técnica de nossos editores e colaboradores pudemos implementar esta revista.

Tivemos alguns momentos de grande tristeza e também muitas alegrias. E digo com orgulho que superamos as tristezas e aproveitamos as alegrias para fazer um trabalho cada vez melhor para todos vocês. Para brindarmos estes meses de trabalho e conquistas, selecionamos artigos produzidos por pessoas competentes e conhecidas no universo maker.

Gostaria de agradecer a todos que têm nos ajudado nessa empreitada, especialmente aos leitores que nos dão um precioso feedback e inestimáveis conselhos para melhorarmos cada vez mais. Convidamos a todos para conhecerem esta nova edição. Tenho certeza que você encontrará material interessante, onde espero que você consiga absorver algo de útil para seu jogo.

Caso necessite de mais ajuda ou queira dar um retorno envie um email para maketherpg@bol.com.br

Ficaremos honrados em responder o seu email!

"Sempre iremos incentivar os poucos makers que ainda restam!"

Avatar (Coordenador/Redator-chefe)



Os que ainda estão nesse barco!

Esses são os responsáveis por essa edição da revista Make the RPG!

AVATAR (Marcelo Cavaco) ***Especialidade maker:*** Mestre Supremo dos Scripts ***O que faz:*** Programador ativo da maioria dos softwares Braveheart, e administrador de vários sites para auxílio dos makers, e ainda é co-fundador da comunidade Condado Braveheart. **Nos auxiliou com:** Continua sendo o coração da revista com inúmeras matérias que podem ser conferidas a seguir. Nessa edição deu o verdadeiro ponto final na saga de como criar personagens inesquecíveis!	
Hector MG Barbossa (Giovani Conzatti) ***Especialidade maker:*** Comunidades de RPG Maker ***O que faz:*** Administrador e Fundador da Condado Braveheart, é um dos principais expoentes do RPG Maker no Brasil e maker influente nesse cenário há mais de uma década. **Nos auxiliou com:** A matéria de capa é de sua autoria, e ajuda muito com todo o apoio estrutural que sempre deu a revista!	
PRETTY-BELLE (Luísa Rocha) ***Especialidade maker:*** Desenhos a mão e Roteiros ***O que faz:*** Moderadora do Condado Braveheart e desenhista em evolução constante, além de ser muito boa com redações e correções de textos. **Nos auxiliou com:** Esteve bem atarefada com as provas de fim de ano, mesmo assim revisou algumas matérias.	
RAFAEL_SOL_MAKER (Rafael Sol dos Santos) ***Especialidade maker:*** Sistemas Gráficos, Scripts & Traduções ***O que faz:*** AdminJR e programador da Condado Braveheart Software, da Divisão de Scripts, Patches e Correções. Também é colaborador da equipe "oficial" de tradução do RMVXAce. **Nos auxiliou com:** Atarefado até o pescoço, fez todo o possível para contribuir com essa edição e motivou bastante a edação com sua força de vontade!	
RYANKAMOS (Marcos Freire) ***Especialidade maker:*** Design e eventos. ***O que faz:*** Moderador do Condado Braveheart, além de ser bem ativo, é um dos principais responsáveis pelas últimas iniciativas da Comunidade. **Nos auxiliou com:** Fez a seção de mapeamento com duas aulas muito bem explicativas que, aparentemente, dão início a uma série!	
Star Gleen (Jesus Adriano) ***Especialidade maker:*** Maker equilibrado e versátil em todas as áreas, menos quando o assunto envolve sonoplatia... ***O que faz:*** Moderador do Condado Braveheart. Está sempre ajudando no que pode, não só a staff como toda a comunidade. **Nos auxiliou com:** Fez a matéria O 3D e o RPG Maker, além de ajudar no que pode no desenvolvimento da revista.	
YOSHI (Felipe Godoy Silva) **Especialidade maker:** Jogos Clássicos e Coleções de Recursos & Scripts ***O que faz:*** Agora Administrador Senior do Condado Braveheart. Encontrar os melhores recursos é a sua especialidade. Pode não ser o maker mais experiente, mas certamente é o Rei dos Jogos e RPGs Clássicos. ***Nos auxiliou com:*** Esteve bem ativo desde o lançamento da 3° edição, o que adiantou bastante o processo de montagem dessa. Contrubuiu com uma matéria da saga clássica de Phantasy Star!	



Presidente: Hector MG Barbossa
Vice-Presidente Executivo: Avatar
Vice-Presidentes: Yoshi, Rafael_Sol_Maker
Conselho Editorial: Avatar, Yoshi, Rafael_Sol_Maker

Diretora Superintendente: Yoshi



Redator-chefe: Avatar
Editor Senior: Rafael_Sol_Maker
Editores: Avatar, Yoshi

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS
Análises: Avatar
Coletividades: Yoshi
Comandos: Avatar, Rafael_Sol
Revista: Pretty-Belle
RPG Digital: Hector MG B.
Artes Digitais: RyanKamos

Repórter: Yoshi
Reviews: Yoshi
Editor de Arte: Avatar
Editora de Matérias: Pretty-Belle
Designers: Rafael_Sol_Maker, Yoshi, Avatar
Colaboradores: Hector MG Barbossa, felipefalcon, Star Gleen

Atendimento ao leitor: maketherpg@bol.com.br
www.condadobraveheart.com.br

PUBLICAÇÕES DA BRAVEHEART EDITORA
Matérias Premium, Newsletters Braveheart, De Maker para Maker
(Todas disponíveis no Portal Condado Braveheart) e Revista Make the RPG!

A Revista MAKE THE RPG! edição 4, é uma publicação da Braveheart Editora

Edições anteriores: Podem todas ser encontradas para baixar no nosso site,
ou de parceiros, e nos sites, blogs, e redes sociais autorizadas.
Ou então com seu amigo maker mais próximo! ;-)

RENDERIZADO EM ADOBE™ PDF 1.5
Recomendamos a sua leitura com Adobe™ Acrobat Reader®

PARCERIAS CONDADO BRAVEHEART

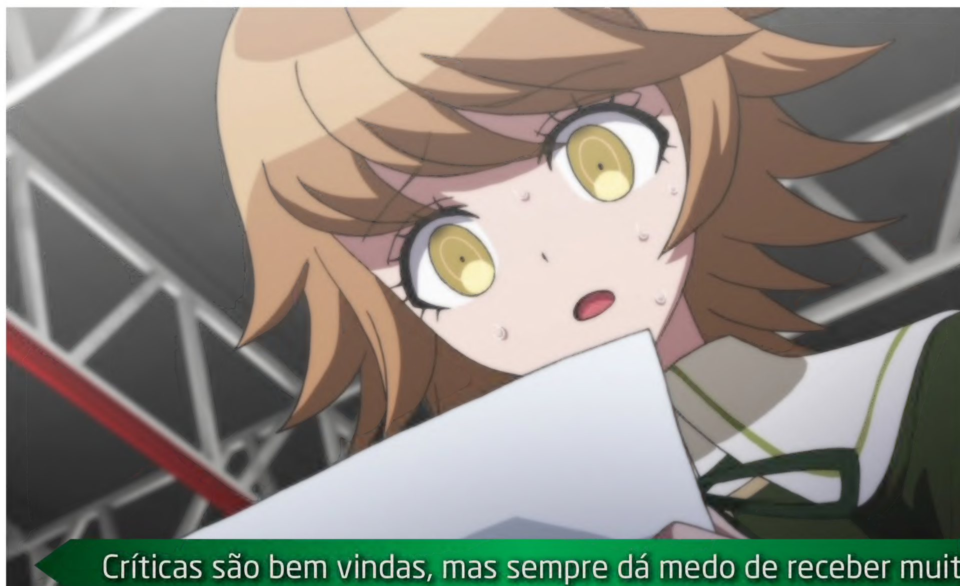


CURTA TAMBÉM A CONDADO
NAS REDES SOCIAIS!



Quem faz o jogo é VOCÊ!

Alguma dúvida, crítica ou sugestão que queira ver respondida em nossas páginas? Basta enviar um e-mail para maketherpg@bol.com.br ou postar nos tópicos de divulgação da revista e responderemos nessa seção!



Críticas são bem vindas, mas sempre dá medo de receber muitas...

Por K.A.O.S (Centro RPG Maker):

Simplesmente AMEI a revista! Ela trata os assuntos da forma correta e aborda algo que realmente vem acontecendo(algo preocupante inclusive). As dicas de criação de personagens foram magnificas e tambem curti muito a parte de conquistar o jogador.

A questão das comunidades brasileiras é verídica. Tem muita comunidade pra pouco usuário. No passado a gama de usuários era imensa e portanto tinha fundamento ter comunidades alternativas pra manter uma organização bacana e permitir que a pessoa escolha a galera que mais lhe agrada. Hoje, entretanto, ja não mais contamos com esta quantidade de pessoas... A tendencia era a quantidade de comunidades diminuir porem o que vejo é o inverso! Agora que tem poucos membros brasileiros ativos no ramo, tem comunidades makers brotando até dentro de bolhas e isso, assim como dito na revista, só vai piorar tanto pro lado do maker quanto pro lado da comunidade.

É totalmente possível fundar um site poderoso na questão de suporte, divulgação de projetos e afins. Exatamente como a rpgmaker.net. Com a quantidade de staffers habilidosos que as comunidades brasileiras possuem eu não desconfio nada que consigam formar um portal talvez até mais completo que o proprio rpgmakerweb, porem pra isso é necessário todos os lados entrar em um acordo, coisa que eu acho difícil acontecer. xD

De qualquer forma, eu acho possivel trazer a 'era de ouro' do rpg maker de volta ao cenário brasileiro, porem pra isso é necessário que apareça uma comunidade grande, forte, com recursos e principalmente, voltada a jogos.(E não a redes sociais XD)

Ótimo trabalho na revista!

Equipe MTRPG:É muito bom ver que gostou da revista, pelo visto conseguimos evoluir da edição anterior para essa!

Sobre as comunidades, tudo o que posso dizer é que os novos usuários estão com o hábito de medir a quali dade de um fórum pelo fluxo de membros e não pelo que o mesmo tem a oferecer e, antes que joguem pedras em mim, não considero a Centro um exemplo desses, muito pelo contrário.

Por Fly Boy Under (Condado Braveheart): Saltei as matérias de RGSS porque para mim tudo aquilo é um conjunto de hieróglifos, hehe, se bem que se o pessoal tiver vontade de aprender de certeza que não é assim tão macabro ou terrível como faz parecer.

Gosto muito do facto de a revista manter sempre o mesmo visual, sempre muito profissional e fácil de ler. :) A fonte escolhida para a maioria dos textos também é muito bonita e confere identidade à revista.

Gostei muito de falar convosco nesta edição, gostei do texto do Hector MG Barbossa sobre a nova era das comunidades makers, adorei a matéria de capa que analisou muitos pontos interessantes para justificar esta decadência que se vive atualmente

na comunidade maker. E, na minha opinião, o tutorial do Avatar sobre a criação de personagens foi o ponto alto da edição. Adorei as evoluções dos sucessivos diálogos entre o produtor e o jovem do script. Achei sensacional a maneira como se consegue dar a volta a um texto enfadonho e transformá-lo numa discussão acesas cheia de discussões e reviravoltas.

A equipa da Make The RPG está de parabéns pelo excelente trabalho... e é verdade, podem haver comunidades makers muito ativas e a alagar de membros e membros. Mas para mim, uma comunidade séria não se avalia pelo número de membros. Avalia-se sim pelo número de iniciativas e trabalhos de RPG Maker. E nisso, a Condado supera qualquer site de RPG Maker brasileiro!

Os meus parabéns, mais uma vez!

Equipe MTRPG: Todos os créditos pelos pontos positivos de design devem ir para o Rafael, ele quem criou toda a estrutura da revista.

Nós é que ficamos contentes com a entrevista! É muito bom falar com quem se interessa em criar iniciativas de peso como você fez com a iMaker e suas inúmeras contribuições nas comunidades.

O Condado pode parecer só uma comunidade as moscas pela falta de fluxo, mas tenho certeza que temos uma das equipes mais focadas em fazer algo produtivo pelo maker que já existiu.

E não se esqueça: Estamos juntos nessa guerra cara!

Por makergame2000 (Centro RPG Maker): Outra revista!

O condado ainda está vivo, nem sabia...

O fbu teve uma entrevista com a revista, eu pensava que iriam competir!

Equipe MTRPG: Sim, outra revista...

Sobre o Condado, uma das coisas que mais lamento é o fato de ter muito conteúdo e pouquíssimos acessos, entretanto, dificilmente vai fechar as portas, pois os poucos que ali residam são makers de verdade e é de membros assim que precisamos por lá!

E apoiamos 100% a iMaker e tudo o que surge para melhorar o cenário maker no Brasil. E o mais legal de ter essas duas publicações (iMaker e Make the RPG) é que cada uma tem um foco diferente, o que deixa a coisa toda mais variada!

Por bigglia (Condado Braveheart): Ótima revista, ficou muito legal mesmo

Parabens!

Equipe MTRPG: Pode ter certeza de que outro ponto que motiva nossa equipe é quando vemos posts desse tipo, onde membros demonstram entusiasmo com o que lhes oferecemos.

Não se esqueça de ler as edições anteriores!

Equipe MTRPG: A gente faz o que dá né? Tem tanta coisa que gostaríamos de fazer pelo maker brasileiro, mas não conseguimos por falta de interesse de muita gente...

Não se esqueça de acompanhar as demais edições da revista!

Por Kazuyashi (Centro RPG Maker): Primeiramente, ótimo trabalho o de vocês. ÓTIMO mesmo. É bom ver que as revistas makers não acabaram. Trabalho assim, como o da iMaker e o da Make The RPG, deveria receber mais incentivo, já que presta um grande serviço aos makers e ainda é feito com qualidade. Mas ainda bem que este quadro está mudando aos poucos e o incentivo tem aparecido.



Só tivemos feedbacks no Condado e na Centro RPG Maker...

Por Vicent VII (Centro RPG Maker): Eu nunca tinha lido a Make the RPG, mas achei-a interessante na questão de design e conteúdo. Ainda não terminei de ler ela toda, porém queria dizer que foi um belo trabalho.

Equipe MTRPG: Tentamos manter um certo equilíbrio, mas a cada edição que passa sentimos que falta algo aqui e ali... Mas ficamos contentes em saber que estamos alcançando bons resultados e agradando muita gente!

Por STRATØ (Centro RPG Maker): Incrível como esse pessoal é produtivo! Mais uma pra eu ler no metro.

Está muito bonita.Parabéns!

Espero que continuem a produzir muitas e muitas edições mais.

Enfim, li toda a revista e valeu bastante a pena. Tanto as matérias, como as entrevistas, artigos, tutoriais e além foram bem desenvolvidos. Não poderia ser diferente, já que a equipe por trás é sensacional, principalmente com a participação da Pretty-Belle, essa belezura floral de menina!

Contudo, devo admitir que esperava mais justamente da matéria que mais me chamou atenção: a que fala sobre o passado e o presente das comunidades makers.

Achei que o tema poderia ter sido melhor abordado, principalmente no que diz respeito aos sites e comunidades do passado, como, por exemplo, o site do Zandor, considerado por muitos o precursor do assunto maker nacional, o TemploJapa, o CasteloRPG, a RPG Menace e, principalmente, a Maker Universe. Existem muitos outros aí, mas esses foram os cruciais. Ele que passaram a bola para as gerações futuras e o que temos hoje é graças ao legado que deixaram. Infelizmente, sequer foram mencionados na matéria. Estava animado para ver ao menos uma menção honrosa, mas acabou não rolando.

Também não concordo quanto à disposição das "eras". Diria que a época de ouro começou no RPG Maker 2000 mesmo e que seu auge fora com o lançamento do 2003, e não com o lançamento do XP, que, aliás, sequer época de ouro considero. Neste período, a época de ouro findava para dar início à de prata. Já agora, vivemos a época de bronze e, daqui a pouco tempo, se nada for feito, entraremos na de latão. rs Mas enfim, isso é meio que BASTANTE subjetivo, então é mais a minha opinião mesmo. E também não concordo com a afirmação de que a "grande maioria dos melhores jogos de RPG Maker feitos no Brasil foram na versão XP". Se fosse só em quantidade de jogos, descartando isso de "melhor", só os fangames de DBZ e CDZ produzidos para o 2000 e 2003 já alcançariam, sem sacanagem, pelo menos aos 50% de todos os jogos produzidos para o XP. Considerando todo o escopo de jogos 2k/2k3 então, a quantidade produzida para o XP não daria nem pro cheiro. Muitos deles se perderam com o fim das comunidades antigas, então ficaria difícil mensurar, mas levo fé nisso que disse.

Já sobre o "melhores", acho bastante relativo. Infelizmente, os jogos produzidos no passado para as engines 2k/2k3, em sua maioria, são vistos com repúdio pela geração atual (estou generalizando) por motivos vários que, se eu for citar todos aqui, este post virará um wall of text maior ainda.

Contudo, acredito, sim, que os melhores jogos nacionalmente feitos para o RPG Maker foram para essas engines. Vou deixar, em spoiler, algumas screenshots de jogos produzidos entre 2002~2004. Foram imagens recuperadas do portal da Maker Universe, pelo "Time Machine". Nem todas estarão na melhor qualidade, mas ainda assim é possível ter uma noção das maravilhas que já foram feitas nessas engines, quando patchs tipo Destiny nem sonhavam em existir.

Claro que há jogos bons para o XP e claro que há jogos ruins para 2k/2k3, mas, no geral, acredito que, em quantidade e qualidade, os do XP não superem os de seus antecessores.

Quanto aos pontos que levaram ao declínio, gostei do que vi. Foram bem selecionados e apresentados. Concordo, principalmente, com o "Surgimento de muitas comunidades" e o "Guerras entre comunidades". Não tenho o que tirar e nem por. Não consigo entender esse surgimento desenfreado de fóruns e sites quando não se tem demanda para isso. E essas picuinhas entre fulano e cicrano são ridículas. Deveriam tentar uma união e fazer um grande portal de RPG Maker no Brasil, ao invés. Infelizmente, isso só vai acontecer quando eu estiver senil o suficiente para não conseguir acessar mais fórum algum. xD

Enfim, concluindo este meu wall of text do capiroto, apesar de ter esperado mais dessa matéria em específico e a ter achado superficial demais em alguns pontos, a revista, no todo, ficou incrível. Não li as edições anteriores, mas baixarei aqui para ler quando der. Parabéns novamente e continuem com o ótimo trabalho!

Um grande abraço,
Kazuyashi.

Yoshi: Bom, como responsável pela matéria da capa vou explicar algumas decisões que tomei para que dividisse tantas opiniões (teve gente que gostou e outras que olharam meio torto kkkk):

1° Achei melhor não mencionar nenhuma comunidade em especial, pois, se fizesse isso com as antigas (essas que você citou), teria que mostrar os problemas que vivemos usando as comunidades atuais e isso daria confusão com certeza, o que nós da Make the RPG queremos evitar ao máximo.

2° Sobre a "era de ouro", acredite ou não, tenho uma opinião semelhante a sua (veja na edição n°2 o jogo que está na seção "Clássicos do maker" - ausente nessa - e notará isso), adoro o estilo clássico do 2003, porém, muita gente considera essa época que usei como a melhor, digamos que nessa ai, por questões democráticas, "eu fui com a galera" kkkkkkk

3° Sabia do risco de acabar desvalorizando essa matéria com as decisões que tomei e, realmente pode ter ficado muito superficial em alguns pontos, mas o foco da mesma de mostrar os problemas gerados com o passar do tempo sem criar confusão (você sabe né? Hoje em dia cria-se atrito por nada nas comunidades...) foi mantido e era esse o objetivo.

Muitas coisas boas do passado foram se perdendo com o tempo, precisamos recuperá-las de alguma forma para elevar novamente o nível maker no Brasil!

Muito boas as suas observações Kazuyashi, gostaria de saber sua opinião sobre as outras duas edições também se possível.

Valeu ai e até mais

Deu trabalho ler e responder isso tudo (risos).





Aos que procuram resources...

Precisa de materiais de qualidade para incrementar o seu projeto? Disponibilizamos muitos em nossa comunidade e indicamos outros muitos bons também!

Área de downloads liberada!



Finalmente depois de detectar o problema a área de downloads está novamente LIBERADA! Contanto, qualquer usuário interessado no download de arquivos de nosso portal deve ser um usuário registrado.
Se você ainda não possuir uma conta de registro em nossa comunidade crie uma em nosso portal e terá acesso a área de downloads.
Se você já for usuário registrado pode ser que você tenha seu usuário não reconhecido, pois recentemente desligamos o IPB do WordPress, o que fazia a interação das contas de usuários do fórum para o portal. Acreditamos que ainda seja possível essa interação então tente se logar com sua conta do fórum no portal, se não conseguir, crie uma nova conta somente no portal e você terá acesso ao conteúdo de donwloads.
Recebemos muitos pedidos para liberar a **MEGA COLEÇÃO DE MAPAS**, agora já podem baixar os arquivos dos 6 Volumes normalmente. Basta irem na sessão de downloads encontrada em nosso portal no seguinte link: http://www.condadobraveheart.com/portal/modulo-downloads/

Novas Músicas - Inspiration Vol. 2



Trata-se de músicas de diversos tipos para serem usadas em seu projeto.
No site você encontra esse 2° volume com a seguinte quantidade de trilhas:
7 Temas de aventura;
6 Temas de amoção;
9 Temas modernos;
8 Temas de ação;
7 Temas de horror e suspense.
As músicas são para uso livre de direitos autorais, mas essas não vem de mão beijada! Ao entrar no site dará de cara com a imagem que mostra o valor do pacote:

BUY NOW - $24.99

Em todo caso, aos que se interessarem pelas trilhas (que são de alta qualidade e justificam o preço) segue o link do 1° vol. (mesmo preço):
http://www.rpgmakerweb.com/a/music/inspirational-vol-1
e do 2° vol.:
http://www.rpgmakerweb.com/a/music/inspirational-vol-2



Condado
Braveheart

Aqui estão os melhores makers



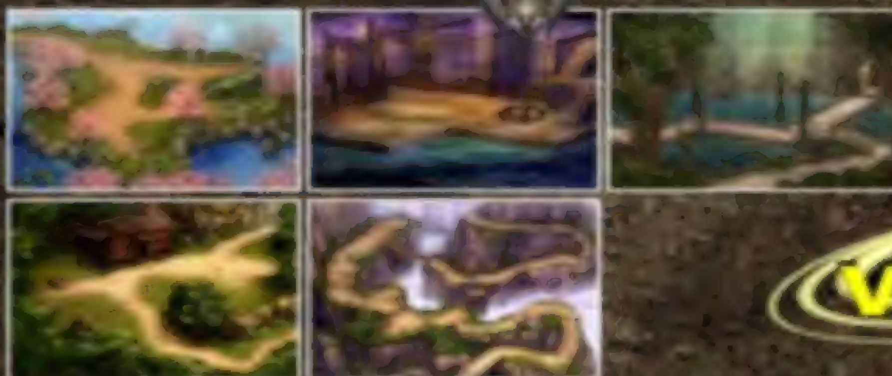


ANOS

ED. ESPECIAL COMEMORATIVA

1.650 Mapas
+ Jogos...
Cálice Sagrado
Drake Legend
+ Makers...





1650 DOS MAIS BELOS MAPAS PARA SEU JOGO!

2GB 6 VOLUMES

MEGA COLEÇÃO

NUNCA MAIS PROCURE MAPAS!

Mapas

JOGOS BONUS 2

O Cálice Sagrado

The Drake Legend

v1.07 FULL

ONIX

EDITOR RGSS

O PODEROSO EDITOR RGSS V1.07





RPG Maker XP 1.02a

RPG Maker VX 1.02

OUÇA A XPVX

"A velha RPG Maker Brasil já se foi, e todos sentimos a sua falta, alguns até hoje. Mas porque não podemos ter uma nova ideia com um velho nome?"

Entrevista por: Yoshi

O entrevistado da vez é Arkhan Holycross, um verdadeiro "jornalista maker" de longa data que sempre criou iniciativas bem intencionadas para melhorar o cenário maker brasileiro e luta por isso até hoje!



Nick: *Arkhan Holycross*

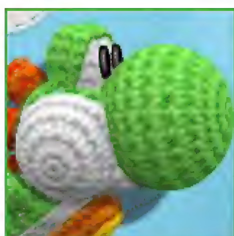
Sobre: *Arkhan Holycross (ou Elbow Redbones), é o criador e editor do JornalMaker, administrador da comunidade RPG Maker Brasi.NET e, também administrador, da comunidade A Caverna do Dragão, focada em RPG de mesa.*



Nessa edição entrevistaremos Arkhan Holycross (Elbow Redbones), uma figura bem conhecida no cenário maker brasileiro e responsável por inúmeras iniciativas voltadas a melhoria da situação que o RPG Maker está atravessando atualmente em nosso país. Arkhan, antes de mais nada, poderia por gentileza se apresentar aos nossos leitores pessoalmente? Conte-nos sobre esse "jornaleiro" super gente fina e esforçado e como começou essa paixão por jogos eletrônicos e RPGs de mesa!



Ih, cara. Falar sobre mim? Bem, eu sou super gente fina e esforçado, vale? Acho que não, né! Então vamos lá! Eu sempre fui muito brincalhão e gostava de inventar histórias com meu irmão, mas nunca soubemos aplicar isso direito, porém era muito divertido. De lá pra cá, lá pelos anos 90 ainda eu conheci o RPG apenas por meus amigos falarem, anos depois foi que vim jogar Pokémon 3D&T e Vampiro: A Máscara. Daí as coisas só evoluíram. Nos jogos eletrônicos foi quase a mesma coisa, só que mais cedo, ainda na infância. Eu devo ter sido o responsável pela queda de cabelo do meu pai.



É bem provável que o Jornal Maker seja uma das coisas mais interessantes que já surgiram em se tratando de RPG Maker aqui no Brasil, com notícias atualizadas de tudo de interessante que acontece nas principais comunidades nacionais. Entretanto, o site já está a um bom tempo fora do ar e apenas a página do Facebook continua ativa. O que exatamente aconteceu? Não vai mais continuar com o site ou é algum problema técnico?





Na verdade era problema financeiro. O site a muito tempo passou a não suportar mais servidores gratuitos, que é como todo mundo começa, então ele começou a implorar por um servidor dedicado. Eu recebi muitos convites para hospedar o Jornal Maker em servidores de grandes colegas makers, mas por experiência própria não aceitei. Hoje o Jornal Maker está em um tipo de hiato, mas volta em breve. Estou reconstruindo ele completamente. Não sei bem ainda como será esse retorno, mas sei que ocorrerá muito em breve.

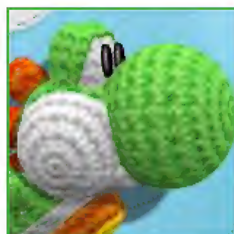


Agora um assunto que divide opiniões: a comunidade RPG Maker Brasil.NET, que alguns acreditam ser apenas mais uma copia da pioneira que todos já sabem o destino que teve (sim, teve gente querendo pegar carona no sucesso dessa comunidade usando o mesmo nome e não foi uma vez só não...), mas que, como pude comprovar, não é nada disso e inclusive tem material de primeira linha circulando por lá, ou melhor, ao menos tinha, pois se encontra em manutenção...
Poderia esclarecer ao público quando o fórum estará ativo novamente, as reais intenções dessa comunidade e o motivo de escolher justamente esse nome para a mesma?

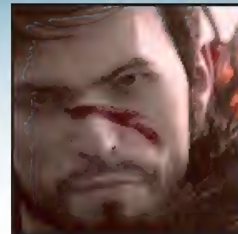




Então. Esse é o motivo do Jornal Maker ainda não estar no ar. A RMBN era uma ideia que tivemos para desmistificar todo um setor sentimental que há nos fóruns maker. Sabíamos dos medos e sentimentos de todos, mas tratamos a coisa com tanto respeito que muita gente parou de duvidar da nossa intenção e começou a nos apoiar para mudar o quadro maker no Brasil. O nome foi só para quebrar aquele paradigma de que ele é "sagrado". Não é. A velha RPG Maker Brasil já se foi, e todos sentimos a sua falta, alguns até hoje. Mas porque não podemos ter uma nova ideia com um velho nome? Muitas marcas fazem isso. Pegamos um velho nome, jogamos uma nova ideia e tentamos fazer o nosso melhor. Aliás, ainda estamos tentando fazê-lo. Hoje a RMBN já conta com servidor próprio e está prestes a reabrir. Conto com o apoio de todos por lá, são imensamente bem-vindos.
A "real intenção" na criação da RMBN era quebrar esse ciclo de ódio que existe entre comunidades. Todos negam, mas existe. Eu poderia passar os próximos quatro parágrafos citando cada criação de fórum e o motivo odioso pelo qual ele nasceu, mas não preciso fazer isso. A RMBN veio para abraçar a todos e manter o respeito que tanto desejamos em uma comunidade de RM. Criar uma comunidade todo mundo sabe, administrar todo mundo consegue, ao menos no começo, agora manter a coisa no mesmo nível que começou é outra história. Todos são bem-vindos na RMBN. Não temos raiva de ninguém que nos julgou, nem queremos dividir qualquer grupo existente. (Exceto os trolls, esses merecem queimar no inferno).

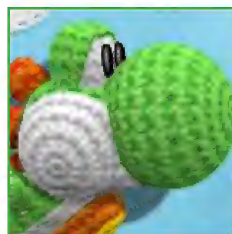


Pra fechar essa parte de sites que administra, vamos do RPG Maker ao RPG de mesa! Conte aos nossos leitores sobre o fórum de RPG A Caverna do Dragão, que inclusive tem um bom movimento e uma galerinha que realmente gosta de RPG de mesa, pois, a comunidade já ficou diversas vezes em manutenção (algumas meio longas inclusive...) e sempre voltava muito bem!



Já vi que o tema novo agradou, né? Hahaha... A Caverna é um xodó meu e do TAXD. Ele idealizou tudo, organizou cada parte, eu apenas fui lá e tentei melhorar a maravilha que ele já havia feito. Hoje temos duas campanhas de RPG muito bem narradas por mim e por ele, mesas disponíveis para quem quiser narrar sua própria aventura e muita disposição para ajudar RPGistas novatos que queiram aprender mais sobre este maravilhoso hobby. Na verdade a Caverna trabalhava também com RPG Maker, mas como existem tantos fóruns com essa temática e com o baixo resultado de visitas nas áreas maker nós resolvemos nos voltar apenas para o RPG de Mesa em si, principalmente Play by Forum.

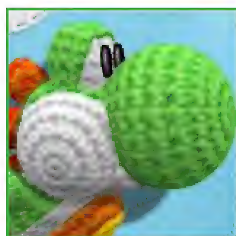




Como principal nome do Jornal Maker você, Arkhan, com certeza presenciou muita coisa ao longo dos anos referente ao cenário maker quando redigia as matérias no site. Em sua opinião, quais podem ser os motivos responsáveis por esse declínio constante no ânimo da galera de se criar jogos no RPG Maker? Acredita que as comunidades tem ligação direta com esse problema?



Sim, sempre tem. Cada comunidade é como uma imensa empresa com vários funcionários trabalhando nela. E os funcionários (moderadores) é quem são a imagem da empresa (comunidade). Eu já fui xingado, banido, destratado, ignorado, mal atendido, expulso e outras coisas que nem lembro mais, tudo por moderadores e administradores de comunidades de RPG Maker. Com um estímulo desses quem volta mais a querer criar algo novo? É claro que as comunidades não tem 100% da culpa, algumas dão o maior apoio e buscam sua melhora e a melhora dos membros que a visitam. Nem vou falar que esse era um dos objetivos da RMBN, porque só quem visitou o fórum é que pode afirmar o que estou dizendo. Desestímulo gera baixo rendimento. Comunidades criadas após discussões banais são inúteis no cenário maker, eles também geram baixo rendimento. Rixas entre comunidades gera baixo rendimento. Não há o que discutir, é só procurar um pouco mais e a coisa se mostra sozinha.



No geral, o brasileiro não tem interesse por assuntos diversos que não envolvam dinheiro, futebol, festas e relacionamentos amorosos, como a arte e a cultura, que envolvem muita coisa capaz de expandir os conhecimentos (caso contrário, esse país seria bem visto mundo a fora). Óbvio que tem muita gente que gosta de um bom conteúdo, mas que acabam se "isolando" por causa dessa tendência imposta pela mídia brasileira e isso se aplica a muita gente que curte RPG.
Ao criar sites diversos como já fez, você acredita que seja possível trazer essas pessoas de alguma forma, fazendo com que floresça um interesse em massa pelo RPG aqui no Brasil?

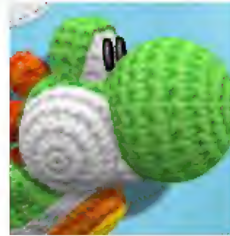


Na verdade acontece o contrário. Quando você conhece todo o potencial do RPG (de mesa), você se liberta de muitas coisas que antes te atrapalhavam. Eu, por exemplo, gostava muito de futebol, mas hoje vejo a verdade por trás desse "esporte" tão aclamado. Televisão? Não paro voluntariamente para ver a uns cinco anos. Jornal só em rádio ou em notícias pela internet mesmo. Com o RPG sua cabeça muda, você passa a ver a verdade do mundo e sabe que aquela máscara que está sendo mostrada só cai para alguns. Albert Einstein falou que "a imaginação é mais importante que o conhecimento", e eu concordo. Se o brasileiro trocasse aquelas 3 horas de novela por 3 horas de um livro novo sua visão da vida mudaria, sua imaginação afloraria e aos poucos haveria um verdadeiro sentimento de liberdade intelectual, digna de um cidadão europeu.
O interesse existe. O ser humano é naturalmente curioso por coisas que não conhece, mas o preconceito também.

Filmes como Harry Potter ou O Hobbit tem trazido novos e curiosos jogadores para o RPG. Pessoas que você jamais imaginaria serem tão inteligentes, estrategistas, espertas, se mostram felizes com esse novo e divertido mundo de amizade e companheirismo. O RPG pode se sustentar sozinho por alguns anos, mas cabe a cada RPGista dar o seu empurrãozinho para mostrarmos que o material exibido pela mídia é pura mentira frente ao universo verdadeiro de uma boa trama narrada por um verdadeiro mestre de RPG.



Avatar de Arkhan na página do jornal maker no facebook (que ainda está ativa!).



Em nome da equipe da Make The RPG, gostaria de agradecer a sua grande colaboração com essa edição e saiba que pode contar conosco!
Deixe aqui suas considerações finais e boa sorte!



Eu quero agradecer a todos os makers, novos e veteranos, que acreditaram no potencial da RMBN e do Jornal Maker. Eu não criei nenhum dos dois apenas pensando em mim, mas em todo um universo de criadores que precisam de atenção e que podem fazer a diferença em grandes empresas internacionais como fantásticos programadores de jogos eletrônicos. Alguns já conseguiram esse sonho e isso é mais uma prova de que eu estou no caminho certo em ajudar tudo isso a continuar fluindo, nem que seja um pouco. Pra ser sincero, eu não gostaria de ter criado uma nova comunidade se não houvesse a necessidade. Gostaria, na verdade, de ter ajudado uma comunidade já existente a se estabelecer e crescer tanto que fosse referência total do maker em português (não apenas no Brasil). Isso ainda é um sonho distante, mas quem sabe um dia ele se realize.
Obrigado a todos que acompanharam essa minha pequena trajetória. Estarei de volta em breve. Aguarde. ;)

Concursos... Você confia nos resultados?



Hector MG. Barbosa é administrador e o fundador do Condado Braveheart. Tem uma longa jornada como maker, sendo um dos principais nomes do cenário maker brasileiro onde já contribuiu inúmeras vezes!

Muitas comunidades makers hoje promovem diversos tipos de concursos e votações, a maioria deles para eleger um determinado jogo, um determinado maker ou scripter, em fim, buscam a compartilhar entre os makers algo bom e que se destaque dentro do cenário. A verdade nisso é que esse tipo de concurso é muito pouco funcional e só mostra o quão destacado são os próprios membros da comunidade que promove esse tipo de concurso, sempre por votação entre os membros. Neste artigo irei levantar alguns pontos importantes e explicar porque esse tipo de concurso não funciona, e o que funciona. A verdade é que geralmente as comunidades são fechadas entre elas mesmas. Quando se abre um concurso por exemplo "Vamos eleger o melhor jogo de RPG Maker" abre-se uma grande brecha para um consenso totalmente inconclusivo e vazio em teoria, porque abre-se uma questão que na maioria das vezes não é e nunca foi explorada verdadeiramente pelos makers, principalmente os mais novos. Muitos desses makers são novos, e muitos deles nunca tiveram o hábito de jogar jogos de RPG Maker antes, muitas vezes nem ao menos os que estão na própria comunidade em que freqüentam, então como conseguir um resultado realmente coerente com uma votação dessas? Não se consegue, pelo menos não quando o assunto é tratado de forma global, quando se abrange digamos pelo menos a maioria dos jogos de RPG Maker que já foram desenvolvidos. São pessoas totalmente despreparadas em conhecimento desse tipo de conteúdo, logo, depois de algumas semanas aparece então o resultado da enquête, ou é um jogo desenvolvido na própria comunidade ou é um jogo feito por um ícone do RPG Maker, hoje podemos citar sem dúvida alguma o Memories Of Mana (MogHunter). Se hoje, em qualquer comunidade fosse aberta um concurso para eleger o melhor jogo de RPG Maker de todos os tempos certamente ganharia com folga o Memories Of Mana. De maneira alguma eu aqui venho a desmerecer esse título a ele, porque particularmente eu mesmo sou um fã de carteirinha do MogHunter, a questão de tudo é, você já parou para pensar quantos jogos de RPG Maker a maioria em massa que vota em Memories Of Mana já jogou antes? Quantos? Dois... três... dez? Isso é base pra votar em um determinado jogo de RPG Maker como o melhor de todos os tempos? Eu mesmo votaria sem dúvida em Memories Of Mana, mas já joguei centenas de jogos de RPG Maker, e ainda jogo, então, coerentemente meu voto é consciente e resulta em uma escolha válida, mas e o voto de alguém que só jogou dois ou três jogos de RPG Maker incluindo o Memories Of Mana é um voto consciente? Olha que nem estou citando o fato mais natural do mundo, os "Marias vão com as outras", quando se entra em um tópico de votação assim parece que os primeiros três que votaram no tópico escolhendo seus jogos, e entre eles houver um em comum, são os que definem uma votação, porque parece uma verdadeira cascata de "Maria vai com as outras", nota-se que fica evidente isso. Muitas vezes esse tipo de votação até pede pra citar os dez melhores jogos de RPG Maker

que você acha, o cidadão se quer jogou três e preenche a votação dele com os três e mais sete que ele nunca viu, consequentemente ele vai pegar os sete que mais aparecem nos posts anteriores do concurso. Isso é votação consciente? Que tipo de resultado pode-se esperar de uma votação assim? Lembro-me no passado que em votações assim o jogo que ficou em primeiro lugar com folga foi Mith – O Universo de Merkeva (FATE), agora me respondam quem puder... Esse jogo alguma vez foi citado em décimo lugar em votações atuais? Apareceram tantos jogos melhores que ele nesse meio tempo? Quais? Alguém já ouviu falar em Mith – O Universo de Merkeva? Hoje uma verdadeira obra prima do RPG Maker o game Vila do Nevoeiro R.E.L.I.D.O (Triskal)... alguém aí conhece? É citado em alguma dessas votações? pelo menos em décimo lugar? Alguém já parou pra comparar os dez primeiros melhores jogos de todos os tempos de uma votação assim com clássicos desses? Não, claro que não, pelo menos não entre os novatos que são maioria absoluta em uma comunidade, ou em todas elas. O que se tem com uma votação assim são os dez melhores jogos de todos os tempos da própria comunidade e que são extremamente conhecidos fora dela, e olha lá se estes aparecem, ou ainda o dez melhores já votados anteriormente no tópico.



Sem dúvidas, muitos projetos que não são lá essas coisas já foram bem premiados por ai...

O que quero levantar aqui é a questão de que para se formar um concurso ou votação dessa natureza é necessário conhecimento no assunto e ter pelo menos jogado muitos jogos de RPG Maker, não apenas ter vontade de participar dando sua opinião. Influenciam indiretamente a opinião dos membros distorcendo o verdadeiro sentido da realidade distribuindo títulos a base de votos totalmente as cegas. Um concurso muito mais válido seria o de promover o melhor projeto dentro da própria comunidade em que se participa, ou o melhor tutorial postado, o melhor scripter da comunidade, o membro mais participativo já não funcionaria porque a babação de ovo pra Admin e staffer em geral é coisa do outro mundo. Entenderam o ponto que quero chegar? Porque eu digo que votação pra candidatos a cargos eleitorais é uma piada? Porque obrigatoriedade de voto não é, nunca foi e nunca vai ser voto consciente, o cidadão vai lá e vota em qualquer um porque é obrigado a votar, se não fosse teríamos bem menos de 50% de votos que hoje temos nas urnas, mas seriam de pessoas realmente interessadas em mudar nosso cenário, pessoas que acima de tudo conhecem seus candidatos, fizeram comparações, pesquisaram e votam porque querem ele no cargo e o conhecem, as vezes o cidadão nem sabe em quem votar quando vai a urna ou muda de opinião naquele momento, entendem a importância de se conhecer em quem (ou o que) se vota e conhecer também os que estão a sua volta concorrendo ao mesmo cargo?

Espero que com este artigo tenha pelo menos levantado uma dúvida em quem participa desse tipo de concurso e ainda mais, em quem os promove. Não é de intenção banir concursos e votações da face da terra, é de intenção mostrar o que é coerente dar título e o que não tem o menor cabimento. Se você criasse uma enquête perguntando "Qual jogo de RPG Maker você mais gostou?" se o cidadão jogou só dois, ele já terá uma base para responder, uma base coerente porque o que se pergunta é "qual" não importa quantos ele conhece. Isso é uma votação válida. Não adianta eu escolher dez jogos de RPG Maker e colocar em votação qual deles é o melhor do mundo (fiz aqui uma base irônica de fácil entendimento).

Agora pense você e reflita, você confia no resultado de concursos? 

Matéria Premium Braveheart - Republicação Especial

100 nomes

Temos muitos aplicativos na geladeira que são úteis na vida de um maker!



Por: Avatar

Este é um aplicativo da Condado Braveheart Software que vai lhe ajudar com uma tarefa que todos nós passamos na criação de nossos jogos. É a tarefa da criação de nomes.

Já reparou que jogos consagrados possuem personagem com nomes elaborados e em muitas vezes nomes compostos? Em muitas situações os personagens possuem nome e sobre nome. Em algumas existem até nome do meio.

Se já é difícil criar um nome apenas imagine três nomes para um único personagem?!?! Agora imagine a dificuldade ao criar um jogo com vinte personagens! Realmente, até a mente mais brilhante terá dificuldade em criar tantos nomes.

É pensando neste problema que a Condado Braveheart Software desenvolveu o aplicativo conhecido como "100 Nomes".

Com ele é possível gerar nomes para seu jogo em duas línguas diferentes, sendo elas Argethus e élfico. O aplicativo pode gerar nomes compostos por nome, nome do meio e sobrenome. Para deixar o nome ainda mais único, o aplicativo ainda permite a criação de nomes e sobrenomes com prefixos no estilo da mitologia medieval.

O mais interessante é a capacidade da geração dos nomes ser feita de forma única, ou seja, apenas seu jogo terá este nome que você irá gerar com o aplicativo. Isso é possível graças a análise que a rotina faz através do título de seu jogo. Uma combinação de silabas e caracteres é gerada através do que é digitado no campo "Título da Campanha/Jogo". De acordo com o nome de seu jogo as sílabas e a concordância nominal é gerada para criar um nome único e só seu.

A combinação de nomes gerados é tão diversificada que pode gerar nomes que variam de 3 até 29 racteres, dependendo das opções escolhidas.

Nunca foi tão fácil criar os nomes para o seu jogo. Aproveite agora mesmo este superaplicativo da Condado Braveheart Software e não perca mais tempo com esta tarefa.

Para baixar o aplicativo é simples. Se cadastre na Condado Braveheart e baixe gratuitamente no portal na secção Dowloads. O aplicativo é (e sempre será) totalmente grátis e sem nenhum tipo de anuncio.

http://www.condadobraveheart.com/portal/modulo-downloads/makers.













Uma coisa que não podemos negar é que muitos gostariam de ganhar algum dinheiro desenvolvendo games no RPG Maker, afinal de contas, quem utiliza outras engines faz isso não é mesmo?











Mas estamos falando do RPG Maker que, por possuir suas limitações, sempre nos deixa com um pé atrás quando o assunto é a:

COMERCIALIZAÇÃO DE JOGOS DE RPG MAKER

Por: Hector MG Barbosa

Desvendando a venda de jogos de RPG Maker

Talvez hoje e isso se alastrou muito com o passar do tempo, um dos assuntos mais polêmicos do nosso cenário maker é exatamente ao qual se trata da venda de jogos amadores produzidos com o RPG Maker. Na verdade o assunto já se tornou tão abordado que é visto como "clichê" criar um tópico ou levantar a questão para discussão. O que se vê na Internet hoje, em qualquer lugar que se faça uma pesquisa, é exatamente um monte de informação inútil, justamente por causa da tão famosa "especulação". Muitos usuários do RPG Maker (ou simplesmente aficionados a ferramenta) publicam na Internet principalmente em fóruns de desenvolvimento de jogos amadores ou as tão famosas "Comunidades Makers", suas próprias versões sobre o tema, e muitas vezes como sendo "verdadeiras", o que isso acarreta é um monte de informação desencontrada e que só visa mais confusão na cabeça do desenvolvedor de jogos amador. Esta matéria visa a sanar e acabar de vez com todas as dúvidas dos makers quando o assunto se trata da venda de jogos amadores produzidos no RPG Maker. Aqui você terá toda a informação de que necessita, tratada de uma maneira clara e objetiva, qualquer coisa que venha a ler fora desse contexto é simplesmente especulação, porque a gente sabe que tem por aí (pelo menos a gente lê e muito) uma legião de "experts" no assunto.

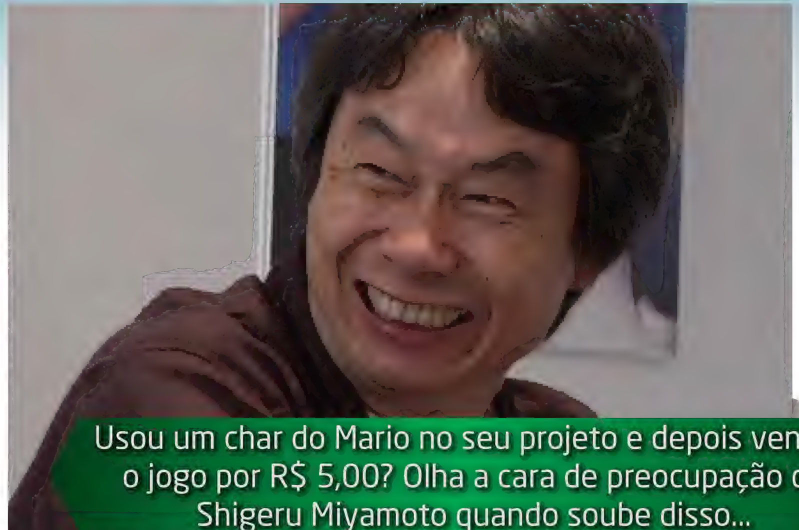
Falar simplesmente da venda de jogos amadores com RPG Maker no Brasil não envolve somente a questão de poder ou não vender. O assunto deve ser abordado por completo, pois existem fatores que implicam diretamente nesta prática. Em sumo, irei abordar todos esses fatores, mas vou começar logo pelo inicio. A questão principal pela qual tantos tópicos e tantas vezes o assunto é levantado é quase sempre a mesma, "Se eu criar um jogo no RPG Maker e colocá-lo para vender vou ser processado?". Muita gente que ler esta matéria só vai enxergar o lado "reto" das coisas, são pessoas que por mais que se evidencie como realmente as coisas funcionam simplesmente não querem entender, por mais claro que se exponha os fatos reais, sempre haverá o lado "reto" das coisas. Porque digo isso? Porque nesse país (e em qualquer outro lugar), existe sempre os dois lados da moeda, o que "funciona" e o que "deveria funcionar". Vou explicar melhor.

Como diante de um espelho eu peço, vamos refletir. Você realmente acredita, mas ACREDITA MESMO que vai ligar seu computador, executar o RPG Maker, vai criar um jogo totalmente amador, vai colocá-lo na Internet pra vender... e vai ser processado por isso? Meu amigo isso não vai acontecer, se você não criar uma obra, um jogo contendo apologia ao crime, racismo, preconceito ou pedofilia você não vai ser processado por colocar um mísero "bonequinho" num programa e fazer ele matar monstros, captar as cinco pedras da sabedoria, derrotar o vilão salvando a princesa e o mundo. De contra ponto você já agora logo de cara me diz que estou errado porque em seu jogo você usa recursos de softwarehouses de games famosas como a NINTENDO, CAPCOM, KONAMI, etc...



Você vai dizer que usa os "sonzinhos" do "GOD OF WAR", o "bonequinho" do "MÁRIO" e as nuvens de "ZELDA OCARINA OF TIME", além da fonte que você usa no título da plashscreen do seu jogo ser a mesma do FINAL FANTASY. Bom, neste ponto você já está totalmente convencido que vai ser processado, preso, acorrentado, colocado de cabeça para baixo e espetado por charutos cubanos até você confessar seu "crime virtual" e com isso ser condenado a morte pelos homens de preto, CIA, KGB ou INTERPOL. Cara acorda! Você realmente acha que uma empresa de um porte desses vai te caçar como um animal e ferrar com a sua vida porque você é um criminoso que infringiu as leis de direitos autorais usando essas migalhas e pondo pra vender pra ganhar uns meros trocados? Se acreditar nisso obviamente você acredita na teoria da conspiração global de que todo mundo conspira contra você e te observa esperando um tropeço seu pra sumir com você do mapa. Na prática você realmente está violando essas leis de direitos autorais e muito mais se você não cita os autores dessas obras e se não tem uma autorização expressa do proprietário registrada em cartório e mais uma dúzia de documentos burocráticos, mas acredite, mesmo que tentasse fazer isso de propósito pra ficar famoso como certos idiotas que se jogam nos trilhos do metrô com uma câmera só pra mostrar no YouTube o quanto foram imbecis, você simplesmente seria ignorado ou no máximo causaria um surto de risadas em alguém lá do outro lado do mundo, e diga-se de passagem, o qual você não vai conhecer porque ficou famoso com seu joguinho amador.

Cara, você teria mesmo a coragem de enviar um e-mail a uma dessas softwarehouses de games pedindo autorização pra usar o bonequinho do MÁRIO em seu joguinho amador de RPG Maker só porque quer vendê-lo? Juro que eu queria estar do outro lado pra receber esse e-mail, eu teria um surto de risos e provavelmente um ataque cardíaco e morreria. É tão ridículo que você até poderia conseguir só por causa da sua ousadia JEDI, moldura e pendura na parede do seu quarto. Acredite manolo, você e seu jogo amador são meros insetos pra essas empresas que jamais perderão o tempo indo atrás de você pra saber o que você faz com os recursos que eles criaram e ganharam milhões. Essas empresas tem muito mais o que fazer do que perder tempo com esse tipo de bobagem.



Usou um char do Mario no seu projeto e depois vendeu o jogo por R$ 5,00? Olha a cara de preocupação do Shigeru Miyamoto quando soube disso...

Se fossem mesmo partir pra esse tipo de atitude, certamente a única medida realmente válida que tomariam seria contra a pirataria de seus jogos, nem com você que tem um DVD pirata do "RESIDENT EVIL 4", mas sim com aquele cara que fica atrás de uma mesa de marfim com um charuto gigante e um isqueiro ZIPPO de ouro, não com você que se quer existe pra ela. Você não é e nunca vai ser uma ameaça para uma empresa desse porte amigo, seria se ficasse rico e criasse uma softwarehouse de porte e usasse os recursos de jogos dessas outras empresas em seus jogos que já estariam longe de serem amadores, logo, se tivesse realmente dinheiro pra fazer isso acredite, você não perderia seu valioso tempo usando recursos de obras dessas empresas, você teria grana pra bancar gente qualificada pra criar seus próprios recursos. Sabe qual a probabilidade de você criar um joguinho amador no RPG Maker e se tornar rico com ele? Nenhuma cara! Você surta quando pensa desse jeito (se é que alguém pensa uma coisa dessas). O máximo que vai acontecer é você se tornar um cara "pouco influente" dentro do nosso cenário maker (que por sinal está uma tremenda porcaria com tanto lixo orkutiano). Você só seria conhecido entre seus amigos internautas que lhe dariam alguns tapinhas nas costas elogiando sua obra, e se fosse um cara realmente de sorte descomunal, teria a chance de provar seu verdadeiro valor dentro de uma empresa como a EA como o que aconteceu com o JKB, esse sim conseguiu encontrar a "galinha dos ovos de ouro maker", segundo fontes não confiáveis da época, foi contratado pela EA por causa de um jogo de RPG Maker. Fora isso meu amigo, esquece. O máximo que irá conseguir com seu jogo amador de RPG Maker é uns meros trocados e uma avalanche de gente (do mesmo nipe que o seu) te criticando por estar vendendo um jogo que usa recursos de outros jogos conceituados, mais nada, além é claro de alguns fãns seus com uma foto do seu avatar na carteira ao lado do bilhete único escolar, vai ter gente de todo o tipo, mas fama mesmo de ser entrevistado pelo Jô Soares esquece cara, no máximo vai ganhar uma pontinha como entrevistado de alguma comunidade maker.



Alguns "makers" cometem plágio ao usar recursos de outros jogos sem dar os devidos créditos. Esses são dignos de vaias

Pra fechar esse contexto e prosseguir, porque citei que existe os dois lados da moeda? Porque na prática isso não acontece cara, deveria acontecer porque você está sim usando de uma obra protegida por direitos autorais sem ter a devida autorização e ainda pretende ganhar dinheiro (trocados que sejam) com ela, sem citar o fato de que muitos não mencionam se quer os nomes dos autores, ou ainda pior que isso, desconhecem totalmente a origem desses recursos, mas o que se vê é isso, na real, na realidade nua e crua estampada na cara de todo mundo é que, essas empresas estão cagando e andando pra você que pode usar desses recursos a vontade porque você é um mero amador, não tem CNPJ, não tem uma empresa, não fatura com ele o suficiente se quer pra comprar um selo pra enviar uma carta a uma empresa dessas, teu jogo por mais que você tratasse ele com seriedade

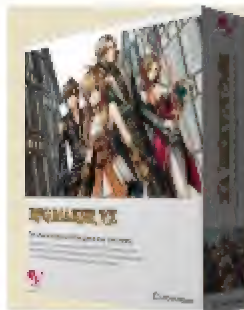
e competência se passasse na mão de um piloto de verdade surgiriam mais bugs do que coisas funcionando corretamente dentro das normas de um jogo colocado a venda, quem peloamordedeus (junto mesmo) deixaria de comprar um "GOD OF WAR" (SONY) de PS2 pagando R$100,00 pra pagar no seu jogo amador R$30,00 que seja? Só aquele cara que curte o teu trabalho, que te conhece, que quer te incentivar a não desanimar, e olha lá se isso acontecer. Tem jogo excelente por ai sendo vendido a míseros R$14,00 em DVDs de revistas de games, porque então você acredita que vai ser processado? Você não é uma ameaça financeira a ninguém cara, ponha isso na sua cabeça.



Note, não estou aqui de forma alguma condenando quem cria jogos amadores de RPG Maker e os coloca a venda, primeiro que não é esse o sentido desta matéria, que é o de informar e não o de julgar. Eu particularmente não tenho absolutamente nada contra quem faz isso, muito pelo contrário, procuro deixar bem claro como são as coisas na realidade e não na fantasia especulativa que a gente vê por aí a fora.

Outro ponto muito mencionado, ou melhor(especulado) pelos makers quando o assunto é vender jogos de RPG Maker é... A licença. "Se você não tiver uma licença válida do RPG Maker você não pode vender seus jogos feitos nele". Outro disparate tão ou mais ridículo quanto o abordado anteriormente.

Quando você compra uma licença de um software você tem o direito legal de utiliza-lo. Vender o que você produz com ele é outra história. Tudo que você faz com ele (do zero) é obra sua, de propriedade sua. Quando você registra essa obra ela passa a ser legalmente protegida por leis de direitos autorais, o que protege ela (por lei) de ser copiada ou alterada por terceiros,mas não significa que isso não venha a acontecer na prática. Uma prática muito comum em qualquer lugar por exemplo é a utilização de dois dos softwares mais utilizados no mundo, vou citar o Microsoft Office e o Adobe Photoshop. Milhares de pessoas pelo mundo usam estes softwares piratas (sem ter uma licença adquirida legalmente junto a softwarehouse). Podem ter certeza que muitos dos livros que você lê ou encartes gráficos que você vê por ai em bancas de revistas são feitos dessa forma e nem por isso os autores dessas obras deixam de ter seu trabalho protegido por lei. Quando se registra uma obra não se pede juntamente com ela a prova de que você possui uma licença legal do software que utilizou para criá-la. Se eu escrever um livro no Word não vão me pedir a licença dele quando eu for registrá-lo (isso poderia ser facilmente enquadrado como compra condicionada), então, ter ou não ter uma licença válida de um software não implica em absolutamente nada no registro da sua obra, e muito menos em sua venda. O que acontece é, se você possui uma empresa com CNPJ e tudo mais, emite nota fical e mantém funcionários, você tem por obrigação a aquisição dessas licenças, ou terá sua empresa multada por uso de software não licenciado, o que não implica e que não se enquadra em "pirataria de software" que é a venda ilegal de produto não licenciado e/ou copiado do original sem a devida autorização do autor. Dizer então que você precisa necessariamente ter uma licença legal do RPG Maker para poder então vender seus jogos é um disparate absurdo na prática, tanto porque você não vai registrar e proteger a sua obra perante a lei de direitos autorais quando for colocar seu joguinho amador a venda, se fizesse isso você certamente desistiria com a quantidade de documentos que deveria apresentar para fazê-lo, e essa prática implica também em custos. Então mais uma vez, ter ou não ter uma licença válida do RPG Maker não implica em absolutamente nada em querer vender os jogos que você desenvolve com ele, você usando o RPG Maker sem ter essa licença só está sendo mais um usuário utilizando de um software não licenciado obtido de forma ilegal pela Internet e, mais uma vez, os homens de preto não irão atrás de você por isso, se fossem nós administradores das comunidades makers seriamos os primeiros alvos, porque somos os principais responsáveis pela disseminação do uso do RPG Maker no Brasil e também pelo suporte da ferramenta. Outra coisa completamente absurda que embrulha o estômago quando se lê é "Você pode usar o RPG Maker normalmente porque a Enterbrain não tem um representante oficial no Brasil". Entendam uma coisa, a Microfoft tem representante legal no Brasil e nem por isso vai atrás de você usuário doméstico que cria documentos no Word. Ter um representante legal no país não implica em absolutamente NADA contra você porque você não é uma pessoa jurídica e também porque como você, mais um bilhão de caras usa um mesmo produto sem ter uma licença legal de uso. Quando leio por ai "Enterbrain não tem um representante legal no Brasil" eu já sei do que se trata o assunto e logo de cara me sobe os nervos, enten-



Gênero: Design e ilustração, Publicação para web
Data de lançamento: 10 Dez 2012
Ver todas as 14 screenshots
Assistir ao vídeo em HD
Comprar RPG Maker VX Ace
OFERTA RELÂMPAGO! Oferta acaba em 01:31:03
-50% R$ 119,99 R$ 59,99 + CARRINHO
Já está em sua lista de desejos
COMPARTILHAR
Análises
The Otaku's Study
"[...]RPG Maker VX Ace is a great improvement on the origi
Comunidade

Mesmo sem oferta, o RPGMVX Ace não está tão caro na steam...

dam uma coisa, a Enterbrain no caso do RPG Maker ganha tanta grana dos brasileiros com o uso não licenciado do RPG Maker que de longe deveria se preocupar com um representante legal aqui. Para quê meu Deus do céu gastar com isso se tem aqui dezenas de comunidades makers que prestam esse serviço, o de informar e dar suporte a ferramenta e ainda por cima orientar como se adquire uma licença legal com ela? Pra que se preocupar com isso se a gente tem a capacidade de pegar tudo lá de fora e traduzir para o nosso idioma e ainda por cima prestar suporte? Será que o pessoal que alega isso é tão burro a ponto de não ver como a Enterbrain desenvolveu o RPG Maker VX? Qualquer um traduz aquela budega porque a Enterbrain colocou tudo dentro de uma DLL assim não é necessário mexer no executável como era antes com os outros makers, acham que isso foi feito pra que? Só para guardar a integridade do executável? Acorda povo maker desinformado e especulativo mau informado, a Enterbrain assim como qualquer outra não tem controle de bloqueio de seus softwares, cracker crackeia mesmo e ponto final, não adianta, o que se pode fazer é evitar ao máximo que essa prática danifique o funcionamento do software, dificultar essa prática ou simplesmente levantar a bandeira branca e pelo menos encontrar o ponto em que ele é mais atingido e facilitar, no caso do RPG Maker é a tradução que só existe oficialmente em dois idiomas, japonês e inglês. Mais uma coisa, se você comprar uma licença legal do RPG Maker VX junto a Enterbrain e substituir a DLL por uma traduzida ele vai funcionar perfeitamente, mas a legalidade da sua licença já era compadre, você violou a integridade do software do mesmo jeito amigo. Se quiser fazer uso do RPG Maker de forma 100% legal você não pode se quer usar a mesma cópia em dois computadores diferentes, você precisaria de duas licenças. O que é completamente desnecessário como já expliquei até este ponto da matéria. Se quiser adquirir uma licença legal do RPG Maker faça-o por gostar de ter material original em suas mãos como mostra a imagem do pacote do RPG Maker VX nesta matéria, não por poder com isso bater no peito e achar que é o supor poderoso porque tem o direito de vender seus jogos originais por ter uma seqüência de números válidas na Enterbrain, como já expliquei acima você que pensa assim é somente mais um bobalhão desinformado de primeira meu camarada. Agora, depois dessa, vê se por favor deixa de hipocrisia barata. Assume que você usa o RPG Maker não licenciado, cria seu jogo nele e se quiser coloque-o a venda em qualquer lugar e deixe de ficar perguntando a cada duas semanas se isso é uma prática legal ou não, mais uma vez, as coisas não funcionam como deveriam funcionar, as coisas só são de um jeito, aquele que todo mundo já conhece.

Não estou com isso querendo aqui estimular o uso do RPG Maker sem obter uma licença legal do programa, só estou informando como as coisas realmente funcionam na prática. Eu pessoalmente gostaria de ter o maker licenciado só pra receber via correio uma cópia original dele, não pra me achar o super fodão ou diferente dos demais usuários (só não tenho porque tenho custos mais importantes a me preocupar). Esse é um material que a gente usa muito e particularmente eu gostaria de tê-lo original e em mãos. O único cara que eu "conheço" que possui o RPG Maker XP licenciado é o Desert Eagle (Ex admin da Castelo RPG), e pelo que me consta só adquiriu por causa da prática de tradução do mesmo. Nós da "Ordem de Ownliver – Vila Makers" também o traduzimos para o nosso idioma na época da VM. A versão 1.04 do RPG Maker XP (adaptada para o Windows Vista) continua sem tradução PT-BR.

VENDENDO SEU JOGO (Custos, recebimento de valores e conselhos úteis)

Partindo então do ponto que agora você já tem todas as informações de que precisa para tomar a decisão de vender ou não seus jogos amadores produzidos no RPG Maker, vamos agora trabalhar com essa idéia.

Primeiro, organize-se. Tenha em mente que você vai colocar um produto a venda na Internet como qualquer outro e precisa chamar a atenção do seu público alvo. Essa parte é tão importante quanto aquela que envolve diretamente o que você irá vender, se tiver preguiça de trabalhar com isso esqueça, largue tudo e vá jogar vídeo game, já vai ser uma luta você conseguir vender seu jogo quanto mais se não tiver onde mostrá-lo ou se estiver em um site porco de quinta categoria. Outra coisa, você não precisa de opiniões idiotas sobre o fato do que as pessoas acham de você estar vendendo seu jogo de RPG Maker, caia na real e não perca tempo criando tópicos idiotas assim, ou você vende ou não vende, se quer mesmo saber a opinião dos makers sobre algo relacionado ao seu jogo pergunte o que acharam dele e não da sua intenção ou atitude de cobrar. Você tem o direito de fazer isso, assim como qualquer pessoa no mundo tem o direito de juntar um punhado de pedras (sem qualquer valor) do chão e vender na Internet, só não minta ou engane os outros com essa prática. Evite discussão desnecessária para não receber criticas idiotas e ser desestimulado. Muito pouca gente hoje em dia sabe criticar, sugerir ou opinar, então quando precisar desses "estímulos" que seja realmente necessário e importante pra você.

Outro ponto importante a se pensar e muito bem é quanto você vai cobrar pelo seu jogo. Entenda uma coisa. Hoje qualquer pessoa pode conseguir na Internet e com extrema facilidade, qualquer jogo que desejar, e de graça. Quem vai pagar pelo seu jogo serão geralmente pessoas ligadas a você de alguma forma. Se você participa ativamente de alguma comunidade maker terá mais chances de vender seu jogo, caso contrário você terá que divulgá-lo e muito principalmente entre as comunidades, sugiro se cadastrar em todas elas e não ficar a margem de uma só como muito acontece. Lembre-se que você tem um alvo



Se conseguir a façanha de vender seus games com altos valores, certamente vai incomodar as grandes empresas como já aconteceu...

que é vender seu jogo e não o de criar mais amigos. Concentre-se nisso. Quando cobrar pelo seu jogo cobre o justo, se cobrar horrores ninguém vai comprá-lo e você ficará com cara de pirulito quando os makers começarem a tirar uma onda com a sua cara comparando o preço com jogos de PS2, então seja modesto. Eu sugiro um valor simbólico de R$5,00 ou no máximo R$10,00. É pouco? É, como já disse antes você não vai ficar rico com essa prática, e tenha ciência de que mais cedo ou mais tarde teu jogo vai aparecer por aí no FileServe ou 4Shared com download gratuito, não vá achando que estará livre da pirataria só porque você fez um jogo amador, colocou a venda ou limitado é pirataria na certa amigo.

Para receber os valores dos pagamentos eu sugiro a você criar uma conta de vendedor no PagSeguro (UOL). Logo de cara você já começa a receber pagamentos de seus compradores com uma gama enorme de possibilidades, podendo até oferecer a compra parcelada no cartão de crédito. Os tipos de pagamentos são: Boleto bancário, cartão de crédito a vista ou parcelado, transferência entre contas PagSeguro, enfim, um prato cheio para quem quer trabalhar com valores sem ter que se preocupar com a burocracia. Você só paga as comissões do que vender e para abrir uma conta no PagSeguro é grátis, mas para poder trabalhar com cartões de crédito você precisará ter uma conta verificada, o que dependerá de dois documentos a você enviar, comprovante de residência em seu nome e documento de identidade. Tenha ciência também que para receber seu dinheiro você terá que ter uma conta bancária em seu nome, se não possuir, uma dica é pedir autorização para um responsável que tenha (e que você confie) e crie uma conta para ele no PagSeguro, você transfere seu dinheiro pra conta dele e ele para a conta bancária, ele saca e te paga em seguida. Leia atentamente toda a documentação do PagSeguro antes de qualquer coisa, incluindo as taxas cobradas pelas suas transações. É fácil e seguro, nós aqui do Condado Braveheart trabalhamos com esse sistema e recomendamos proveniência em desenvolvimento de sites para se trabalhar com carrinho de compras se for o caso.

Existem outras formas de receber valores como por exemplo o MoIP, inclusive as pessoas podem até realizar compras por celular. Todos os métodos são basicamente iguais até nas taxas cobradas, vai de você escolher o que mais lhe agrada.

Por fim, vou responder então as principais perguntas referentes a este tema tão polêmico. Notem uma coisa importante. Essa matéria é direcionada ao usuário doméstico e amador no desenvolvimento de jogos. É para aquele cara que faz por hobbie e quer tentar tirar uma "graninha extra" com seu joguinho amador e cheio de bugs, e não a aqueles que querem fazer dinheiro com isso e abrir uma softwarehouse de produção de games, se tiver essa visão não faça besteira, faça tudo corretamente dentro da lei para não se encrencar com a justiça.

PERGUNTAS FREQUENTES

• Posso vender meu jogo feito no RPG Maker?
Sim. Você pode vender até pedras coletadas na rua se quiser. Tem camarada vendendo até a mãe no Mercado Livre.

• Preciso de uma licença válida do RPG Maker para poder vender meu jogo feito nele?
Não. Se quiser compre a licença mas você não precisa dela necessariamente. O que acontece é que você sem ter essa licença válida é um usuário sem o direito legal de utilizar desse software.

• Posso usar recursos de outros jogos famosos em meu jogo e vendê-lo?
Sim. Praticamente todo mundo que vende jogos de RPG Maker faz isso. Na teoria você está quebrando a regra de direitos autorais por estar vendendo algo que você não criou e está registrado. Você deveria ter autorização expressa do autor para poder usar esses recursos. Na prática a real é que se você não ficar rico fazendo isso ou registrar uma empresa ninguém vai te caçar feito um animal e te torturar.

• Preciso de CNPJ para vender meu jogo de RPG Maker?
Não. Você não precisa ser pessoa jurídica pra fazer isso.

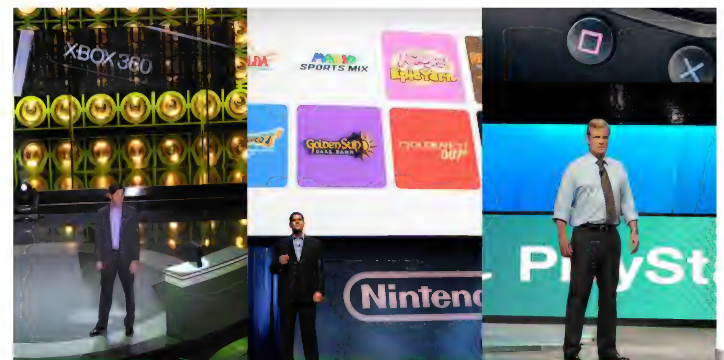
• Posso (ou preciso) registrar meu jogo para poder vendê-lo?
Depende. Se você usa recursos de outros jogos e não tem autorização para isso você estaria automaticamente tentando "roubar" o que não é seu. Não faça essa besteira para não ser processado, aí sim você dança. Se você tiver todos os recursos do seu jogo sendo realmente seus até nos ícones aí sim você pode registrar seu jogo se quiser. Você estará com isso protegendo seu material por lei, assegurando que ninguém irá registrá-lo depois, aí você perde teu material pro cara que ainda pode entrar em juízo te processando por direitos autorais. Na real? Se você não pretende abrir um negócio desse tipo com vários jogos realmente teus pra que vai registrar?

• Posso ser processado por usar recursos de outros jogos em meu jogo a venda?
Sim. Você corre esse risco sim, mas é difícil disso acontecer principalmente pelo fato de você não ser uma ameaça a ninguém.

• Quero fazer tudo minuciosamente certo para vender meu jogo. O que faço?
1º. Compre a licença do RPG Maker que você quer usar.
2º. Se usar só o RTP dê créditos dos recursos a Enterbrain
3º. Não use recursos de outros jogos ou que você não tenha a devida documentação de autorização. Você consegue isso com o autor ou representante legal dele.
4º. Registre seu jogo antes de colocá-lo a venda. Com isso você protege seu material de direitos autorais seus.
5º. Teu jogo precisa necessariamente oferecer suporte aos jogadores. Tenha um WebSite decente para apresentá-lo e para dar esse suporte.

• Porque em determinados pontos esta matéria entra em contradição quanto ao assunto?
Porque você deve usar seu próprio bom senso das coisas. Aqui eu explico o que você pode fazer, o que não pode, o que pode acontecer, o que provavelmente não vai acontecer e o que só aconteceria se você fosse mesmo muito cagado. Você é quem decide. A intenção desta matéria não é a de dizer o que você deve ou não fazer, é a de te orientar para que você mesmo tome a sua decisão e assuma por si só os riscos dela. Todo mundo se espanta quando a gente fala a real, com essa matéria não vai ser diferente.

Meu conselho pessoal sobre o assunto? Não venda seu joguinho amador, crie jogos cada vez melhores para quem sabe um dia você chamar a atenção de uma softwarehouse de games e quem sabe com isso ser contratado. O desenvolvimento de jogos no RPG Maker nasceu para ser uma diversão e não uma fonte pessoal de lucro.



E a vida de um gamer segue sem muitas escolhas...

Criando personagens inesquecíveis IV

Cometemos um erro na edição anterior... A última parte dessa série é essa sobre Personagens de Ficção!

Por: Avatar

Introdução

A criação de personagens inesquecíveis segue a regra básica que é: "observar". Isso significa que olhando e ouvindo as pessoas reais, a tarefa de criar personagens fica mais fácil. Mas a realidade e a ficção não seguem os mesmos caminhos. A criação de personagens "muito" reais não é a melhor forma de deixá-lo inesquecível. Numa obra de ficção, devemos seguir algumas regras diferentes. Isso inclui obras como jogos criados no RPG Maker.

Quer exemplos clássicos de personagens irreais e inesquecíveis? Posso dar uma lista com vários nomes, para para economizar linhas irei citar apenas alguns, como Batmam, ET, King Kong, Bambi, Super Homem, Dumbo, dentre muitos outros. Mas... Existe uma forma correta de criar personagens de ficção? A principal dica é: Ter bastante imaginação. Depois disso podemos seguir algumas regras que vamos discutir agora. A primeira questão é: Qual a categoria que você deseja inserir a sua personagem?

Segundo Linda Sieger existem quatro principais categorias que são:

1 - Personagem simbólica.
2 - Personagem não-humana
3 - Personagem de fantasia.
4 - Personagem mítica.

A personagem Simbólica

Personagens normais são deifinido por suas consistências e paradoxos, por sua complexidade, por suas atitudes, valores e emoções. Uma pessoa de verdade possui muitas dimensões para cada uma destas características. Já personagens simbólicas são definidas por apenas uma dimensão. Elas pesonificam apenas uma qualidade como amor, sabedoria, misericórdia ou justiça. São ideais para lendas, mitos e fantasias. Coisas bastante comuns em jogos de RPG.

Mesmo tendo uma dimenção limitada, não são personagens ruins, pois seu atributo principal se desdobra em vários. Vamos a um exemplo da mitologia greco-romana.

Ares, o Deus da guerra. Seu atributo principal é referente à guerra. Mas sabemos que Ares, odiado por seus pais, Zeus e Hera, aparece acompanhado de atributos como discórdia, luta, terror, medo e pânico.

Digamos que Ares é um exemplo perfeito de personagem simbólica. Já Super-Homem, Batman e Coringa já possuem um pouco mais de dimensões. Por outro lado Clark Kent e Bruce Weyne possuem mais dimensões que seus lados "super".

Numa escala de 1 a 5 onde 1 é unidimensional e 5 é multidimensional, têmos o seguinte:

Ares = 1
Thor = 2
Super-Man/Batman e Coringa = 3
Clark Kent e Bruce Weyne = 4
Eu e você = 5

Podemos considerar como personagens simbólicas a maioria dos Deuses intocáveis das histórias. Mas lembre-se que se sua história permite que os heróis lutem com Deuses, então eles estão deixando de serem personagens simbólicas e caindo em outra categoria.

Personagem Não-Humana

Em nossa infância têmos contato com muitas personagens não-huma



Os heróis da DC Comics são exemplos de personagens memoráveis da ficção!

nas. Exemplos são: Lessie, Bambi, Dumbo.
Geralmente são animais antropomórficos, ou seja, animais com características humanas. A criação destes personagens pode comaçar pela ênfase no lado humano do animal. Mas não é interessante dar ênfase no lado animal. Por exemplo, não precisamos dar ênfase no latido da cadela Lassie ou na tromba do elefante Dumbo.

Outro ponto importante é a personalidade ou identidade. Para criar isso devemos seguir alguns passos:

1 - Escolher 1 ou 2 atributos que defina a identidade da personagem.
2 - Enfatizar os atributos humanos.
3 - Criar um contexto de forma similar ao de personagens humanos.

Segundo Al Burton (criador do seriado Lessie), os personagens não-humanos tem caracteristicas constantes. A cadela Lessie sempre terá um carater leal, protetor, digno de confiança e corajoso.
Personagens alienígenas se enquadra nesta categoria e seguem todas as regras explicadas para as personagens animais.

Personagem da Fantasia

Este é o tipo de personagem mais comum no RPG Maker. Muitos jogos que criamos (posso dizer que praticamente todos) tem personagens da fantasia. O mundo em que estes personagens vivem, possuem magia, criaturas fora do comum, como fadas, bruxas gigantes, dentre outros. Personagens de fantasia às vezes carregam atributos exagerados. São enormes, como os gigantes, ou minúsculos como os liliputianos das "Viagens de Gulliver". Outra vezes possuem poderes mágicos como Merlin de Rei Arthur.

Um detalhe importante sobre personagens de fantasia é não tentar misturar com pessoas reais. Isso destrói completamente o clima de fantasia e descaracteriza a personagem de fantasia. Nos demais detalhes, uma personagem de fantasia se assemelha a uma personagem não-humana.

Personagem Mítica

Até agora, as personagens que analisamos possuem certos atributos, contextos ou associações que são enfatizados. A personagem mítica não é diferente. Uma história se torna um mito (ou não) apenas pela forma como as pessoas enxergam a situação.

É comum, personagens não nascerem míticos e no decorrer da história, eles sofrem algum tipo de transformação que os tornam míticos. Elas acabam ficando mais fortes ou sábias. De forma geral, personagens méticas são heróicas e conseguem superar obstáculos que personagens reais não conseguiriam.

Algumas personagens de fantasia, como Batman e super-homem, também podem ser consideradas como míticos, pois possuem elementos que os tornam míticos. Por exemplo, em Batman, têmos o mito da super proteção da cidade e da maldade pisicótica dos bandidos da cidade. No caso de Batman, ele também é uma personagem real, no caso do Bruce Weyne. Já o super-homem, o lado mítico dele são os super-poderes e o dever de proteção do planeta. Neste caso ele é também uma personagem não-humana e ao mesmo tempo é uma personagem real como Clark Kent.

Este é o tipo de personagem mais difícil de criar. Precisam parecer humanas, precisam de um certo mistério. Além disso devem representar uma idéia.

Conclusão

Todos estas personagens existem em jogos criados no RPG Maker, mas qual é a mais indicada? Isso só a história do jogo pode dizer. De todos estes tipos de personagens de ficção, a mais usada são as personagens de fantasia, justamente porque o RTP padrão do maker sugere personagens de fantasia.

Em resumo, personagens de ficção são deifinidas por quatro critérios que devemos questionar. São eles:

1 - Até que ponto a personagem consegue traduzir uma idéia?
2 - Como o contexto em que se insere ajuda a defini-la?
3 - Que associações ela evoca do jogador?
4 - Ela ajuda ao jogador a encontrar um sentido em sua própria vida?

Não há "receita de bolo" simples para criação de personagens de ficção. O melhor é observar os exemplos dados aqui e fazer de forma similar. Alguns são mais fáceis e outros mais complexos. Mas, lembre-se, a criação destes personagens depende da história de seu jogo.

Aulas de mapeamento



Mapear pode ser bem fácil e prático e nesses primeiros tutoriais veremos como fazer de um simples mapa com RTP, um ótimo ambiente.

Por: RyanKamos

#1 Aula Sobre Mapeamentos – Básico

• Utilizaremos o RPG Maker VX Ace nesta edição.

Primeiro Passo

Vamos criar um mapa pequeno para demonstração e avaliação, no tamanho 25x20 e então escolheremos o tile-set de Exterior para criarmos uma bela floresta que é bem utilizada nos jogos.

Começaremos então pelo chão, que pode parecer bem simples, apenas jogar lá a grama e pronto, mas não é bem assim. O chão deve ser bem pensado e lembrado que é o foco do personagem. Após colocar a grama desejada, tente espalhar um tipo similar de grama pelo chão em poucos locais para diferenciar e coloque também algumas falhas como caminhos de terra e não se esqueça da grama alta.



Ficará mais ou menos assim. Perceba que adicionei também um pequeno monte para não ficar uma floresta muito reta.

Segundo Passo

Agora iremos adicionar as árvores, tente utilizar um mesmo tipo de árvore pois os tipos existentes no RTP não combinam em um mesmo local. Lembre-se de não fazer uma floresta muito "certa", afinal, não é um local onde as árvores são retinhas e todas coladas.



Ficará mais ou menos assim. Perceba que adicionVeja os diferentes espaços criados entre os montes de árvores, lá você poderá colocar alguns efeitos como matos, flores, rochas etc. Perceba também que não fiz apenas montes de árvores, há algumas solitárias também.

Terceiro passo

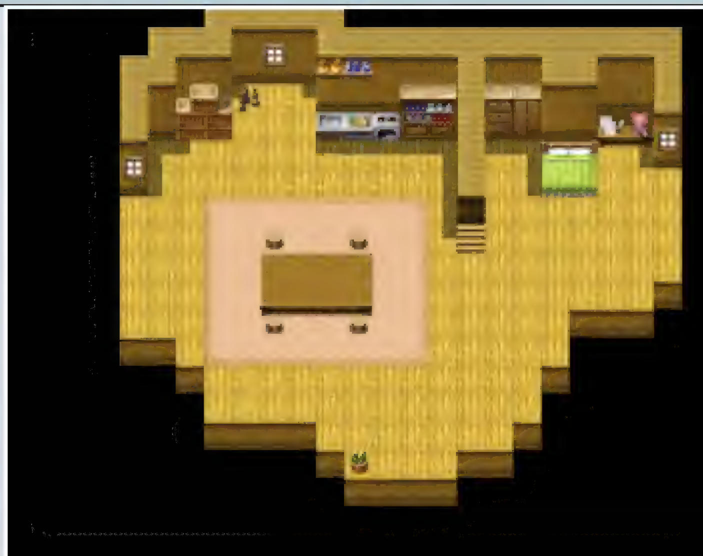
Agora finalizaremos nosso mapa adicionando os efeitos de grama, flores, pedras etc. Tente espalhar bem e não "amontoar" muito, o personagem precisa se locomover em amplo espaço e algo importante é não haver muita repetição de gráficos também, principalmente perto uns dos outros.



Veja como um simples mapa pode se tornar belo. Veja os detalhes, diferentes e alguns iguais porém nos locais certos. Também foi adicionada uma escada no pequeno monte a direita.

Vejamos mais alguns exemplos de mapas utilizando o RTP.





Como podem ver, com um simples RTP é possível fazer mágicas! Não fique desanimado se não puder ter um tile diferente, faça do pouco a diferença!

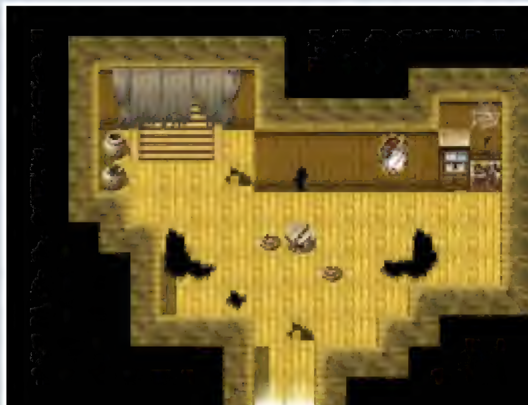
#2 Aula Sobre Mapeamentos – Mapeamento em Panomaps

Hoje em dia criar mapas se tornou mais sério que criar o database de um jogo, muitas críticas são levadas ao lado gráfico do jogo, principalmente ao estilo do mapeamento, então, por esta qualidade gráfica em que o RPG Maker está se tornando, hoje iremos entender e aprender como criar mapas em **Panomaps**, algo que muitos makers querem saber.

Entendendo os Panomaps...

Panomaps são mapas criados por programas externos ao RPG Maker, como **GIMP** e **PhotoShop**, estes mapas tem diferencial bastante elevado aos criados no Maker, pois não utilizam um padrão de local para objetos, você contém toda a área livre para encaixar o melhor possível os gráficos, por isso, deve se ter muita paciência e conhecimento. Primeiramente, devemos entender que panomaps não são utilizados apenas com gráficos ripados ou gráficos criados por você e sim para qualquer tipo de gráfico, incluindo o RTP e eles contém efeitos que o RPG Maker não pode dar a você, sendo eles: Iluminação, Sombra e Tonalidades de Objetos perfeitos, sem erros.

Na criação de um Panomap, você deve seguir os passos certos para chegar a um mapa bonito, organizado e bem feito. Abaixo veremos a diferença entre um mapa criado no programa e outro no PhotoShop:





Vemos acima a diferença entre os mapas, tanto nos efeitos, quanto na colocação dos objetos, a qualidade gráfica é outra.

Criando um Panomap...

Seguindo agora para nosso tutorial, iremos utilizar o PhotoShop como ferramenta para a criação do nosso mapa, siga abaixo passo a passo para aprender na criação de um panomap.

.Ferramentas:



Seta: utilizado para selecionar objetos. É o "mouse" do PhotoShop.

Selecionar: utilizado para selecionar partes de objetos e poder editar separadamente.

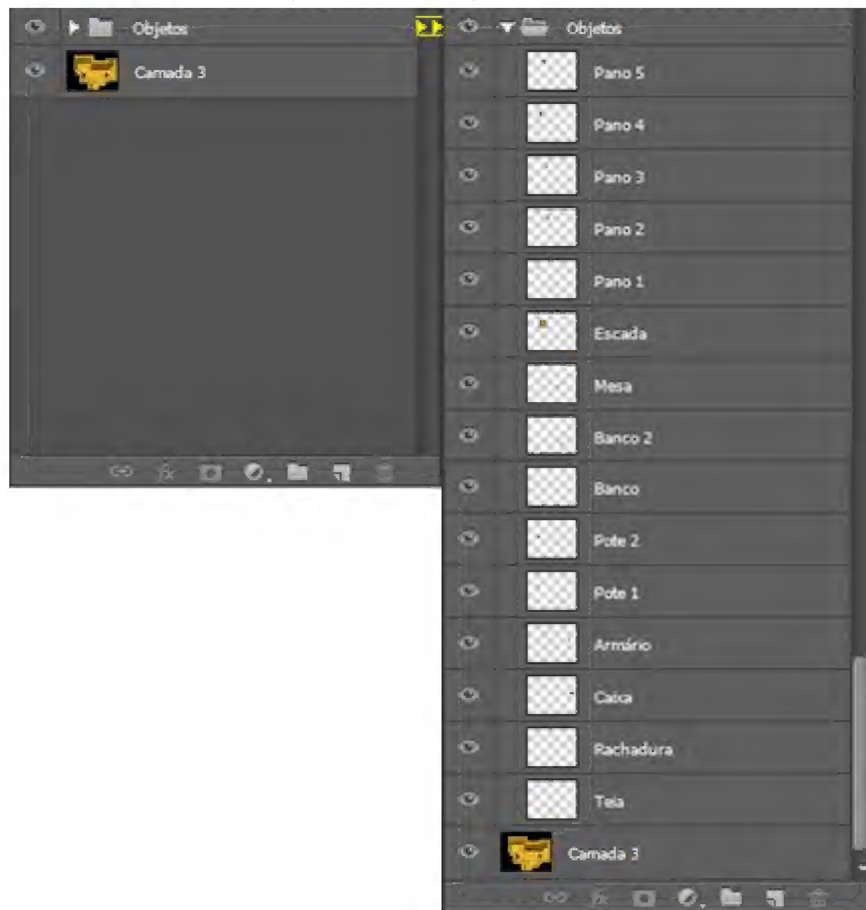
Pincel: utilizado para colorir.

Borracha: utilizada para apagar.

Superexposição: utilizado para escurecer objetos.

.Começando:

Iniciando no programa, temos que organizar já o que utilizaremos. Faça o piso e paredes no rpgmaker e"printe", depois, cole-o no PhotoShop. Logo depois pegue os tilesets que utilizará, corte deles os gráficos que precisará e deixe organizados em uma pasta (no PhotoShop), atualmente, teremos então:



Após a organização do mapa, iremos montar de acordo com os objetos. Você pode mudar a tonalidade de alguns deles, até mesmo mexer na parte gráfica, para ficar mais belo.

Utilize o pincel com a cor preta em 18% de Opacidade para criar sombras e diferenças de tonalidade no ambiente. Utilize também a ferramenta de superexposição para deixar os objetos mais escuros nas partes inferiores (este efeito deixa o objeto mais realista em relação ao ambiente).



Como vemos acima, o mapa já está ficando bom. Agora iremos seguir para a iluminação. Crie uma camada acima de todas e nela faça seu ambiente ganhar vida. Utilize o pincel com a cor preto e pinte tudo, depois, utilize a borracha para apagar alguns locais e fazer a luz entrando no local. (lembre-se que não pode atravessar a parede). Crie uma camada abaixo desta e faça luzes bem fracas com um amarelo claro, utilize a opacidade em 50% ou 30%, isto fica a escolha da intensidade da luz. Crie efeitos, faça seu mapa brilhar como desejar.



Criei uma luz ao centro do local, como se o teclado estivesse quebrado e a luz da lua iluminava a casa. Perceba os brilhos criados também, isso deixa o jogo bem belo.

Avaliando as imagens:



Perceba a diferença gráfica entre eles. Quando criamos um panomap, temos a liberdade de mudar tudo o que quisermos e assim fazemos um mapa mais belo, mais agradável.

Para utilizar o panomap em seu jogo, você deve salvar uma imagem com a iluminação e colocar na pasta Picture e o resto colocar na pasta Panorama. Para usá-los, utilize um script pois o RPG Maker contém erros para a utilização de mapas assim.

Neste exemplo de mapa que fizemos, não será necessária imagens para passar atrás do objeto pois foram todos colocados em ordem de não pisar, caso pudesse passar atrás de algum, você teria que cortar todas as partes passáveis dos objetos e salvar em uma imagem, para utilizar antes da iluminação (comando "mostrar imagem") .

Espero que tenham gostado da aula, até a próxima edição pessoal!

Criar publicações para um cenário maker tão devastado não é para qualque um...



Ainda bem que a Make The RPG tem uma grande aliada nessa batalha!!!

ACESSEM: HTTP://IMAKERPROJECT.WORDPRESS.COM

Controle de Estruturas (if)



Esta matéria detalha o uso de uma expressão muito comum em qualquer código de scripts de qualquer versão do maker. É o famoso "if". Esta matéria é genérica e serve para RGSS, RGSS2 e RGSS3.

Por: Avatar

Vamos conhecer a expresão básica do if:

if --- then --- elsif --- else --- end

O conceito básico é igual a qualquer outra linguagem. Sempre que utilizarmos uma condição é preciso ficar atento à sintaxe. Uma condição sempre é construída com dois operadores e o sinal de "==" (sem as aspas) conforme podemos observar logo abaixo:

```
if minha_variável == 0 then .. # Comando Correto
if minha_variável = 0 then ... # Comando Errado
```

O if compara o lado esquerdo do operador, com o lado direito do operador e se a comparação for verdadeira ele executa o seu conteúdo (no caso do RGSS até o próximo "end" aparecer). O if usa os operadores de comparação de valores e comandos e pode vir ou não acompanhado do else que é a parte que será executada caso a comparação não seja verdadeira.

É bastante comum um código possuir varias comparações que nem sempre são iguais. Por este motivo existem algumas outras formas de fazer comparações diferentes do básico if..else. Normalmente quando queremos atribuir um valor a uma variável se o valor de uma outra for X e um outro valor for Y, podemos fazer a comparação e a atribuição toda numa única linha.

Cláusulas múltiplas de elsif podem ser especificadas. Quando todas as clausulas if e elsif forem falsas, a expressão else, caso exista, é executada. O if retorna o valor da última expressão avaliada na cláusula da expressão condicional (ou na cláusula else). Se não houver nenhuma cláusula else e nenhuma expressão condicional for verdadeira, retorna nil. Valores falsos e o nil são false. Tudo mais, incluindo cadeia de caracteres vazias, é verdadeiro.

A sintaxe do if segue o seguinte padrão:

```
if expr [then]
  expr ...
[elsif expr [then]
  expr ... ]
  ...
[else
  expr ... ]
end
```

Agora vamos a alguns exemplos de if.

Exemplo 1:

```
if idade <= 1 then
  print “Recem nascido”
elsif idade <= 12 then
  print “Criança”
elsif idade <= 18 then
  print “Adolescente”
else
  print “Adulto”
end
```

Exemplo 2:

```
sexo = if actor.sexo == “M” then “masc.” else “fem.” end
```

O if é muito utilizado para setar valores em outras variáveis de acordo com uma condição, conforme o seguinte exemplo:

```
if (var1 == 2)
 var2 = “é dois”;
else
 var2 = “é algum valor diferente de 2”;
end
```

Mas eventualmente, podemos usar o mesmo if numa única linha, conforme o seguinte codigo:

```
var2 = (var1==2) ? “e dois” : “é algum valor diferente de 2”;
```

Os dois códigos funcionam de forma idêntica, a tradução deste comando seria: *“comparando a expressão” (var1 == 2) se sim, var2 é igual (=) a “é dois”, se não var2 é igual (=) a “é algum valor diferente de 2”;*

Vamos ver um exemplo mais complexo de condição if. Crie um script acima do main com o nome “testes_simples” e digite:

```
class If_Statement_1
   @@a_class_variable=10
 def initialize
   @@a_class_variable+=1
   a_local_variable=13
   if @@a_class_variable==a_local_variable
     print “É isso ai.... Somos iguais!”
   else
     print “Mas que droga... não é igual!”
   end
 end
end
```

Crie um evento e chame-o de "evento_script", depois digite as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

If_Statement_1.new
If_Statement_1.new
If_Statement_1.new
If_Statement_1.new

Se você instanciar 4 vezes essa classe você terá a mensagem "Isso, somos iguais!" apenas na terceira janela. Adicionamos 1 à nossa variável de classe (inicialmente com valor 10) a cada vez que chamamos a classe, e condicionamos a checar se nossa variável de classe é igual a nossa variável local (com valor 13). Então o processo que o rpg maker faz é o seguinte:

.primeira vez

```
@@a_class_variable=10+1 --> obtemos 11.
a_local_variable=13
```

Então executa a condição "if" para comparar se as 2 são iguais (não são). A rotina irá executar os parâmetros escritos no "ELSE" que mostra a mensagem de "Mas que droga... não é igual!".

.segunda vez

```
@@a_class_variable=11+1 --> obtemos 12.
a_local_variable=13
```

Então executa a condição "if" para comparar se as 2 são iguais (ainda não são). A rotina irá executar os parâmetros escritos no "ELSE" que mostra a mensagem de "Mas que droga... não é igual!".

.terceira vez

```
@@a_class_variable=12+1 --> obtemos 13.
a_local_variable=13
```

Então executa a condição "if" para comparar se as 2 são iguais (agora são iguais). A rotina irá executar os parâmetros escritos logo abaixo do "if" até encontrar um "Else" ou um "END". No nosso caso a mensagem "É isso ai.... Somos iguais!" será mostrada.

.quarta vez

```
@@a_class_variable=13+1 --> obtemos 14.
a_local_variable=13
```

Existem outras formas de "if". Veja alguns exemplos destas outras formas:

```
if @@class_var==local_var then p "Isso" else p "Droga" end
if @@class_var==local_var ? p "Isso": p "Droga" end
p "Isso" if @@class_var == local_var
```

As 3 formas imprimem "Isso" se a condição for verdadeira, e só as 2 primeiras tem condição para "else". Você pode usar "elsif" para adicionar condições e não há limites para esse uso de condicionais. Vejamos outro exemplo. Volte no script "testes_simples" e digite:

```
class If_Statement_2
 @@a_class_variable=10
 def initialize
  @@a_class_variable+=1
  a_local_variable=13
  if @@a_class_variable==a_local_variable
   print "Somos Igua is !"
  elsif @@a_class_variable==12
   print "Somos iguais a 12 !"
  elsif @@a_class_variable != a_local_variable
   print "Não somos iguais !"
  end
 end
end
```

Depois abra o evento "evento_script" e exclua todo o seu conteudo para depois digitar as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

If_Statement_2.new
If_Statement_2.new
If_Statement_2.new
If_Statement_2.new

Execute o evento ("evento_script").

Um detalhe importante é que "elsif" não é um "else if". usando um "else IF" você força o programa a tomar somente uma daquelas decisões, nunca duas ou mais. No exemplo acima, usamos "elsif", o que permite a execução de duas condições. Quando @@a_class_variable for igual a 12, nós veremos 2 mensagens, que serão: "Somos iguais a 12 !" e "Não somos iguais !".

.Nota Importante

Observe que se a condição do "if" for verdadeira, a rotina não vai executar nenhuma outra parte do if (como os comandos elsif posteriores). Caso deseje executar alguma verificação mesmo quando a condição do IF for verdadeira, teremos que reescrever nosso comando.

Vejamos um exemplo. Volte no script "testes_simples" e digite:

```
class If_Statement_3
  @@a_class_variable=10
  def initialize
    @@a_class_variable += 1
    a_local_variable   =  13
    if @@a_class_variable == a_local_variable
      print "Somos Iguais !"
    end
    if @@a_class_variable == 12
      print "Sou Igual a 12 !"
    end
    if @@a_class_variable != a_local_variable
     print "Somos Diferentes !"
     end
   end
end
```

Depois abra o evento "evento_script" e exclua todo o seu conteudo para depois digitar as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

If_Statement_3.new
If_Statement_3.new
If_Statement_3.new
If_Statement_3.new

Execute o evento ("evento_script").

Várias mensagens irão aparecer, mas perceba que quando @@a_class_variable for igual a 12, duas mensagens irão aparecer. A primeira será "Sou Igual a 12 !" e seguidamente "Somos Diferentes !".

Muitas vezes você vai precisar de um numero grande de "elsif". Para a maior praticidade existe a condição "case" que veremos em uma outra oportunidade.

.if de linha (Uma Segunda Opção)

Com já vimos anteriormente, o if de linha avalia e retorna o resultado da expressão à esquerda da clausula if se a expressão da direita for verdadeira.

Se a condição não tiver resultado possível, retorna nil.

Exemplo:

```
print "debug\n" if $DEBUG
```

Sintaxe:

```
expr if expr
```

O oposto do if
unless

unless --- else --- end

O comando unless funciona de forma contrária ao if, Se a condição for falsa, avalia a expressão inicial. O comando elsif não pode ser usado com unless.

Exemplo:

```
unless tem_filho?
  compra_cerveja
else
  compra_leite
end
Sintaxe:
unless expr [then]
  expr ...
[else
  expr ... ]
end
```

.unless de linha (Uma Segunda Opção)

Avalia e retorna o resultado da expressão da esquerda se a condição da direita for falsa. Se a condição não tiver resultado possível, retorna nil.

Exemplo:

```
print "Senha Inválida\n" unless valid(password)
Sintaxe:
expr unless expr
```

Conclusão

O if é o comando mais utilizando e útil na programação. Conhecer ele é considerado básico para qualquer programador em qualquer linguagem. Aqui vimos exemplos e formas diferentes de usar o if em nossos códigos de script no rpg maker. Além do if vimos exemplos do "if ao contrário" que chama-se unless. Espero que estas informações ajudem em seu projeto. Bom proveito! Nos vêmos na próxima matéria.

Nessa edição iremos reviver a saga clássica de Phantasy Star, sucesso mundial que marcou a infância de muito jogador brasileiro de RPGs por trazer muitas inovações ao gênero!

Por: Yoshi

A velha rivalidade entre Nintendo e SEGA...

Dragon Quest foi lançado em 1986 para o Famicom (ou nintendinho, como preferirem...) e fez um enorme sucesso por ter unido a paixão americana pelos RPGs Dungeons & Dragons ao estilo típico dos animes. A mistura do grafismo oriental e de seu estilo carregado de drama à fórmula dos RPGs medievais, nascida e desenvolvida no ocidente, revelou-se explosiva, tanto que, no ano seguinte, foi lançado Dragon Quest II mais duas franquias novas que muitos lembram bem: Ultima e Final Fantasy (desse último eu pretendo falar nas próximas edições...), que, definitivamente, alavancaram o gênero RPG e fez a Nintendo disparar na venda de consoles por todos os cantos. A SEGA não queria perder terreno e, ainda em 1986, fez uma pesquisa com os fãs da empresa que revelou uma forte expectativa por esses jogos lançados pela rival e RPG não era o forte da SEGA para competir, pois não tinha títulos do gênero...



Foi então que decidiu montar uma equipe de ponta para produzir um RPG que elevasse as vendas do Master System e conseguiu! Mas precisaram inserir chips especiais no cartucho para que pudessem melhorar alguns aspectos técnicos do Master System como sons e gráficos.



Sobre o game e suas inovações

Phantasy Star foi originalmente lançado no Japão em 20 de dezembro de 1987, e nos Estados Unidos em 1988.

A ação do game se passava no sistema Algol, composto pelos planetas Palma, Motávia e Dezóris. O regente de Algol, o rei Lassic, havia sido corrompido por uma religião que prometia a vida eterna e era agora um tirano. Depois que o rebelde Nero é assassinado pelos guardas reais, sua irmã, a jovem Alis, decide destronar Lassic e vingar a morte do irmão. Todavia, um objetivo que parecia ser único e objetivo acabou se tornando uma responsabilidade tão grande a ponto de deixar todo o destino de Algol na espada de Alis!

Ao longo de sua jornada, ela se une ao gato falante Myau, ao guerreiro Odin e ao feiticeiro Noah.

Hoje em dia, se alguém que ainda não jogou olhar essa matéria e ficar curioso(a) para conferir o jogo, provavelmente vai pesquisar imagens no google e dizer "é idêntico a Dragon Quest!", mas não é mesmo! O sistema de



jogo é parecido sim, com batalhas difíceis em primeira pessoa, exploração, conversas e tal, mas em Phantasy Star podemos destacar as seguintes novidades:

.Dungeons em 3D;
.Uma grande variação de sons e músicas e boa qualidade dos mesmos;
.História baseada no futuro e não em eras medievais;

.Trechos importantes da história mostrados com cutscenes;
.Personagem principal feminina e sem apelos sensuais;
.Possibilidade de falar com os monstros durante os combates;
.Gráficos bem definidos e sprites bem grandes dos inimigos nas batalhas e ao conversar com NPCs;
.Diversos tipos de raças nas vilas.

Agora junte todos esses elementos a uma maneira especial de desenvolver um RPG, algo que poucas empresas conseguem, e temos Phantasy Star, um game que ficará para sempre entre os melhores RPGs da história!

Mas o grande sucesso no Brasil foi graças a Tec Toy...



Como já sabemos, PS foi lançado no Japão em 1987, porém, apenas em 1991 ele deu as caras aqui no Brasil (país do futebol, funk e samba, isso segundo a mídia, e com isso, coisas boas lá de fora ou não chegam ou demoram...), mas a Tec Toy traduziu o game e essa foi uma iniciativa fenomenal que deu um impulso no gênero RPG por essas bandas. Ou alguém conhece algum fã dos RPGs clássicos que nunca jogou essa versão traduzida?

E como a SEGA já tinha lançado o seu mais novo console, o Genesis (Mega Drive), e como todo ótimo game, PS não poderia deixar de ter uma continuação, eis que a sega lançou:



A mudança para um novo console

Após o grande sucesso que foi Phantasy Star no Master System, em 1989 a SEGA decidiu dar continuidade a série lançando Phantasy Star II, mas dessa vez para o Mega Drive, até então seu console mais atual.

Como o console tinha pouco tempo de vida, PSII não utilizou muito da capacidade gráfica do mesmo, não que isso tenha deixado o visual feio, mas deixa a sensação de que dava para ser melhor após presenciarmos o que foi mostrado no Master System, um detalhe estranho foi a falta do cenário de fundo nas batalhas que estava presente na versão anterior.



Entretanto, está tudo mais bonito e bem trabalhado, o que gerou um visual muito bom para a época, o mesmo se aplica ao som, que faz bem o seu papel com músicas tocadas nos momentos certos e bons efeitos sonoros. A jogabilidade é boa e facilmente dá para se acostumar com tudo, o problema é a velocidade lenta dos personagens ao caminhar por cenários vastos de elementos a serem explorados...

Mil anos depois...

Phantasy Star II se passa quase 1000 anos após os eventos ocorridos no primeiro Phantasy Star. A história se inicia no planeta Motávia (o mesmo de PS). Ainda no inicio do jogo revemos a batalha entre Alis Landale e um demônio extradimensional denominado Dark Falz (batalha que de fato ocorreu em PS), mas tudo não passa de um sonho de um jovem de 20 anos de idade chamado Rolf que trabalha para o Governo no cargo de Agente.

Neste game, os planetas de Algol recebem influencias de um super computador denominado Cérebro-Mãe, uma entidade gigantesca mecanizada que, além de monitorar e manter as vidas dos habitantes de Algol em relativo conforto, também controla as torres de comunicação, o sistema autômato de defesa, o laboratório de bio-sistemas e o controle climático. De inicio, Rolf (o protagonista) é convocado pelo governador de Motávia para investigar o estranho surgimento dos Bio-monstros, sua missão é ir até o laboratório de Bio-sistemas e trazer o registro de atividades, o resultado desta tarefa revelará o provável prelúdio de uma conspiração cujo objetivo é a destruição completa do sistema Algoliano. E novamente o destino de Algol fica nas mãos de um novo herói!.

É difícil...

Como eu penei para zerar esse game...

O primeiro já era difícil, mas aceitável, agora PSII? Simplesmente o mais desafiador da

série! E as dificuldades são famosas no mundo do RPG, como enormes grupos de inimigos muito fortes que surgem toda hora, experiência e dinheiro ganhos em batalha bem miguelados, itens um tanto caros nas lojas (e precisamos deles!) e calabouços grandes e confusos.

Outro ponto importantíssimo é prestar atenção nas qualidades de cada personagem, pois existem momentos que um ou outro pode fazer a diferença dependendo dos ataques que possuir, como dano em robôs, habilidades de suporte ao time e etc.. Mas



esperem, isso não é algo ruim não, pelo contrário, é um desafio que vale a pena, pois o game tem uma trama muito envolvente e dramática e o final é simplesmente épico e recompensador, o que, assim como o PS original, faz desse um dos melhores RPGs já feitos!

7 anos depois... Tec Toy!



Assim como seu antecessor, em 1996 Phantasy Star II também foi traduzido para o Português pela Tec Toy e voltou a fazer um bom sucesso entre os fãs de RPG aqui no Brasil, não tanto quanto o primeiro mas ainda sim algo bem considerável.
Enfim, PSII fez muito sucesso e, seguindo uma velha regra dos videogames: Se 1 e 2 deu certo, tem que ter o 3! Eis que a SEGA seguiu essa linha de raciocínio e lançou o polêmico:



Phantasy Star II foi uma ótima seqüência do original e, como no mundo dos games existe a regra de que se 1 e 2 deu certo, o 3 virá com certeza e foi o que aconteceu em 1991!

Mudando radicalmente o estilo de jogo em relação ao jogos anteriores da série, por não mostrar ligação aos jogos anteriores da série até chegarmos as partes finais do game, PSIII dividiu opiniões e acabou sendo considerado a ovelha negra da série.



Entretanto, a trama de Phantasy Star III é muito bem trabalhada. O jogador controla três diferentes gerações de personagens, podendo escolher os casamentos dos mesmos, o que irá gerar filhos e tramas diferentes na próxima geração, um recurso muito interessante, que permanece pouco explorado até os dias de hoje. O jogo possui quatro finais diferentes. Funciona assim:

Na 1° geração, temos 1 herói que tem duas opções de casamento, o que já deixa dois caminhos diferentes para serem escolhidos para a próxima geração.
Na 2° geração, temos 2 heróis com duas opções de casamento cada, o que já deixa mais 4 caminhos diferentes para serem escolhidos para a última geração.
Na 3° geração termos 4 heróis e cada um deles tem o seu próprio final.

Claro que o herói usado em cada geração dependerá dos casamentos que realizou nas gerações anteriores.

Ainda em 16-BITS, pouca coisa mudou tecnicamente...

Em se tratando dá área técnica do game não vemos grandes mudanças em relação



a PSII, o visual de PSIII era bom, mas ligeiramente inferior que esse último. Se por um lado os cenários de fundo de batalha voltaram, por outro não vemos mais os personagens durante os combates e, no geral, os cenários parecem meio desertos e sem muita vida se comparados a PSII... A trilha sonora por outro lado é boa, como é padrão da série, acompanha bem os momentos do game e cria um

clima legal. A jogabilidade é muito semelhante a do jogo anterior, então não tenho muito o que comentar a respeito, a não ser o fato de as batalhas serem um pouco mais fáceis que as de PSII, eu disse UM POUCO!

6 anos depois... Tec Toy!



É isso ai galera, assim como os dois jogos anteriores, a nossa querida Tec Toy tratou de traduzir PSIII para o nosso idioma também em 1996, como aconteceu com PSII (provavelmente uma tradução simultânea), mas 3 anos antes disso, a SEGA já tinha lançado no Japão:



Considerado o melhor jogo da série, inicialmente PSIV estava sendo desenvolvido para a desgraça do SEGA CD (quem conhece esse console sabe do que estou falando...), mas a SEGA desistiu da ideia e o lançou para o Mega Drive mesmo, com um cartucho de impressionantes 24 megas (na época isso era muita coisa...). E tal tamanho foi extremamente bem justificado! Os gráficos estavam excelentes, como sprites animados durante as batalhas, cenários bem detalhados e cheios de vida e as excelentes imagens que aparecem nos diálogos com os desenhos dos personagens

A trilha sonora estava ótima, mantendo a harmonia entre estilo de música e acontecimentos que a série sempre seguiu e ainda tinha temas do primeiro PS em determinadas partes! Os efeitos sonoros estavam muito bons também.

A jogabilidade se assemelha bastante com os jogos anteriores da série, mas traz a novidade de poder combinar habilidades entre os personagens durante as batalhas (ou pensam que isso começou em Chrono Trigger?) que



geram ataques poderosos. Também existe o sistema chamado Macro, que serve para guardar essas combinações criadas para ativá-las mais facilmente (sim, você tem que descobrir essas combinações na sorte, pois no jogo não explica...).

Tecnicamente, PSIV é um game impecável!

Retomando o foco...

Ao contrário do que aconteceu em PSIII (que muitos consideram um spin off, por quase não seguir o rumo da série), PSIV dá continuidade a saga e se passa 1000 anos após os acontecimentos de PSII (PSIII foi deixado de lado nessa...). O protagonista é o jovem Chaz Ashley, um caçador de recompensas recém formado, que ao lado de sua instrutora, a melhor caçadora de recompensas de Motávia, Alys Brangwin (que é bem durona e tem um interesse acentuado em dinheiro, afinal, é uma mercenária...), partem em missões perigosas e, no decorrer da aventura, fatos reveladores fazem com que eles assumam a responsabilidade de salvar todo o sistema solar de Algol!

Outro fato interessante é a interação entre os personagens.

Nessa versão tem a opção "falar" que, além de servir como um guia para seguir adiante na aventura, mostra diálogos entre os integrantes do grupo, fato que agradou bastante os fãs, pois revela bastante sobre a personalidade de cada um dos personagens.

Uma coisa que pode até ser considerado um ponto fraco (isso para os mais hardcore) é que PSIV é o mais fácil da série, não TÃO mais fácil, mas a diferença na dificuldade é perceptível. Isso pode até ser bom para aproximar novos fãs, já que os games anteriores eram muito difíceis (principalmente o PSII, esse é brasa...).



Dessa vez, sem Tec Toy...

Pois é, não teve versão da Tec Toy traduzida de PSIV, mas tem na internet a rom em português traduzida por hackers e, certamente, muita gente por aqui jogou PSIV. Quem é fã com certeza adorou o game, pois encerrou essa saga com chave de ouro!

Depois da saga clássica...

Após o desfecho com Phantasy Star IV, a série tomou um rumo diferente, em 2000 foi lançado para o Dreamcast Phantasy Star Online, um RPG online que era novidade na época para consoles (não para PCs) e suportava até 4 pessoas simultâneas graças a um modem interno que vinha no console de 128 bits da SEGA.



O jogo recebeu muitos prêmios e foi um dos principais responsáveis pelos consoles atuais seguirem o rumo da jogatina online. Essa nova série teve inúmeras seqüências como Phantasy Star Online II, Phantasy Star Universe, Phantasy Star Eternal Hunters, dentre outras, todas focadas na jogatina online. Mas não vou ficar me aprofundando muito nessa parte, pois, o foco dessa matéria são os jogos da saga clássica!

Por fim, remakes oficiais!

Em 2003, a SEGA (na verdade o time 3D AGES) lançou para Playstation 2 Phantasy Star Generation: 1, um remake da versão de Master System com muitas mudanças, não apenas gráficas, como no modo de jogar, trilha sonora refeita e até mesmo na interatividade entre os personagens, deixando bem parecido com o que foi visto em PSIV (inclusive a opção "falar" foi inserida). O jogo está mais organizado e fácil de jogar que o original, tive a impressão de que a dificuldade nas batalhas foi reduzida também e nessa versão dá para upar até o Lv99 ao invés do Lv30 da original. São tantas mudanças que até parece outro jogo!



Já em 2005, foi lançado, também para Playstation 2, Phantasy Star Generation: 2, um remake de PSII para Mega Drive onde tudo o que foi feito em PSG1 se aplica aqui, porém, pecaram em uma coisa: Não trabalharam na interatividade dos personagens



como fizeram no outro jogo e a impressão que dá é que apenas Rolf, o protagonista de PSII, tem sua história e características bem exploradas e o restante do grupo só está lá para ajudá-lo. Mas, assim como o anterior, parece um jogo totalmente novo!

Pelo que sei, a SEGA tinha intenção de relançar os 4 games da saga clássica, mas apenas os dois primeiros foram refeitos e não se tem notícias dos outros dois. E eu aqui doido para jogá-los, mas enfim...



Esses remakes foram lançados apenas no Japão, pois lá RPGs com estilos clássicos ainda fazem muito sucesso ao contrário do restante do mundo, onde os gamers estão cada dia mais alienados a jogatinas online como jogos de tiro em primeira pessoa, ou mesmo os mmorpg, em que o único objetivo é ganhar leveis,



tendência essa que Phantasy Star ajudou a criar com suas versões online. Mas a série é lembrada mesmo pelos games clássicos que marcaram a infância de muitos jogadores espalhados por todo o mundo.

Mangá

Cartum

Caricatura

Professor

Ailton



http://ailtonnakata.blogspot.com.br/



http://www.youtube.com/user/MrAiltonNakata?feature=c4-overview



DESENHISTAS2011



ailtonant@hotmail.com



O 3D É O RPG MAKER

Está matéria veio para esclarecer a dúvida relacionada ao 3d no RPG Maker.

Por: Star Gleen



O 3d para quem não sabe é uma perspectiva de jogo em 3 dimensões. O rpg maker não é uma engine 3d, o rpg maker trabalha com 2d que é a perspectiva em 2 dimensões. Por muito tempo makers ficaram esperando uma versão 3d do maker sair para pc, mas a Enterbrain só lançou engines 3d para consoles, impossibilitando a edição dos jogos no computador. Várias pessoas baixaram emuladores para poder usar estas engines de consoles, mas elas são muito limitadas, pois é impossível colocar novos gráficos, sons e etc.

Mas o maker não ficou tanto para trás, alguns makers criaram scripts para tentar repetir técnicas usadas em jogos de snes. Vou mostrar abaixo alguns exemplos de scripts de perspectiva 3d para o maker.

Old Mode 7



Autor do script:MGC
Críticas do sistema: Está aqui foi uma das primeiras versões do mode 7, a versão que para mim foi melhor, pois não tem bugs de deslocamento e nesta aqui pelo menos é possível criar uma parede. Nesta versão também o jogo sofre quase nada de lag.

New mode 7



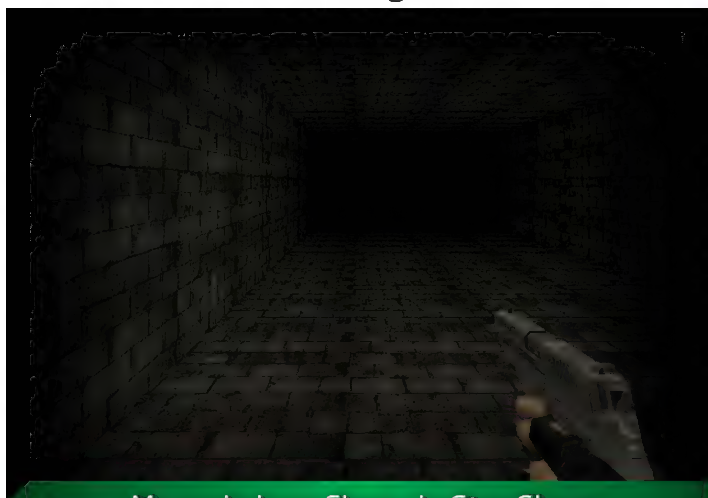
Autor do script:MGC
Críticas do sistema: Está foi a versão catastrófica do Mode 7, está versão é repleta de bugs como de não aceitar scripts de menus adicionais, ou seja trazendo incompatibilidade com qualquer scene adicional. Além disso, trás um lag horrível para seu projeto.

H- Mode 7



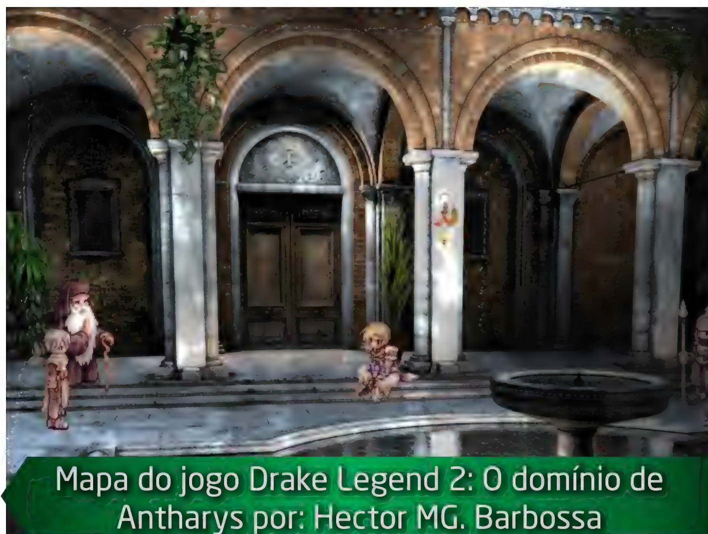
Autor do script: *MGC*
Críticas do sistema: Esta versão poderia ter sido o auge do Mode 7 mas alguns bugs impossibilitaram muitos do uso deste script. Primeiro a limitação do tamanho das construções. está versão somente possibilita fazer construções de 3 tiles de altura ou seja um pouco maior que um char rtp RMXP. A novidade desta versão foi os heightmaps que são relevos no chão. está versão se não fosse as limitações de altura seria a melhor dos Mode 7 mas infelizmente não foi.

FPLE Engine



Mapa do jogo Elena de Star Gleen

Autor do script: *MGC*
Críticas do sistema: Este foi o melhor script de perspectiva 3d criado para o maker, possibilitando a criação de jogos similares a Phatasy Star (Master System), Etrian Odyssey (Nintendo DS) e Class of Heroes (Sony PSP)., este script altera a visão do jogo para 1ª pessoa deixando o campo de visão do personagem como câmera.
Estes foram alguns dos melhores scripts para percepção 3d no maker, mas saiba que nenhum deles trará aquele 3d que você espera, sempre quando for procurar 3d no rpg maker tente fazer igual a estes abaixo:



Mapa do jogo Drake Legend 2: O domínio de Antharys por: Hector MG. Barbossa



Mapa do jogo Legados de Justiça: Em busca da Ascensão por: Star Gleen

Estes dois jogos usam uma técnica usada por muitos jogos antigos que é a criação de cenários 3d em forma de imagem e depois aplicam no jogo em meio de tilesets ou panoramas. Muitos mapas destes podem ser encontrados no nosso pacote Mega coleção de mapas. Quem olhar para estes mapas vai achar que existe algum script ou sistema envolvido, mas na realidade são só imagens mescladas com efeitos e iluminações que darão impressão de ser 3d.

Enfim, o RPG Maker é uma engine para criação de jogos 2d estes sistemas e técnicas que citei são só um meio de tentar enganar, burlar, iludir, não é um 3d verdadeiro. Existem engines especializadas para este tipo de jogo, mas para criação de jogos 3d é muito recomendável fazer um curso de Game Designer para que você possa aprender técnicas avançadas para criar um bom jogo. Tente experimentar estas técnicas que citei, mas treine bastante, descubra possibilidades interessantes antes de levar a seu projeto, não haja por impulso nunca.

Bom é isso pessoal acho que ficou esclarecido muita coisa em relação ao 3D e o RPG Maker. Um grande abraço a todos.

A era de ouro e a decadência

Por: Avatar

Salvar o mundo de um vilão tirano, resgatar princesas, voar montado em dragões, matar ogros e monstros. Essa é a temática dos famosos RPGs. Os veteranos afirmam que a era de ouro dos RPGs marcou época nos grandiosos 16 bits. Resumidamente, alguns consoles desta era são: snes (nitendinho), megadrive, Playstation, Sega Saturn e (talvez outros consoles como 3DO e Nintendo 64). Os mais experientes no Maker defendem bastante que esta realmente foi a Era de Ouro do RPG Maker.

Muitos ainda falam que, ultimamente, o cenário maker não tem sido muito bom. Mas não é uma opinião isolada do universo RPG Maker. Pessoas famosas e que trabalham com desenvolvimento profissional de jogos, também compartilham desta sensação.

Em entrevista ao site VentureBeat, Trip Hawkins, um dos fundadores da Electronic Arts, que trabalha atualmente na desenvolvedora Digital Chocolate, afirmou que a era de ouro dos games já acabou e a culpa é das exclusividades e do licenciamento de jogos. Para ele, o mercado está em uma "era sombria" desde que a Nintendo iniciou essas práticas, ainda nos anos 80.

"Tivemos nossa época de ouro quando os jogos eram desenvolvidos em disquetes e tínhamos plataformas abertas e livres, nas quais podíamos fazer os jogos como queríamos", explicou. Para Hawkins, o início da "era dos licenciamentos" também freou a criação de novas grandes empresas. Este é o problema do "é meu e ninguém toca". No RPG Maker temos algo parecido, mas que é basicamente o mesmo. É a criptográfica e a pirataria dos jogos.

Comparando com o passado, anteriormente havia mais movimento, mais jogos sendo concluídos e muitos recursos de alta qualidade. Agora, alguns se perguntam o porque dessa decaída.

Motivos

É bem difícil responder esta pergunta, mas tentarei agrupar aqui uma série de fatores que contribuíram para o sumiço da era de ouro.

1º possível motivo: Comodidade ou preguiça. Existe muito material hoje em dia. Muitos realmente parece bons aos olhos da maioria dos desenvolvedores e usuários do RPG Maker. é um pensamento mais ou menos assim: Se está bom, não precisa de nada novo.

2º possível motivo: Falta de retorno/feedback. É claro que gostamos de uma crítica para o nosso projeto, mesmo não sendo uma crítica boa, mas um comentário sobre algo que você fez é sempre bem vindo. Recentemente, poucos comentários construtivos são feitos. Isso é algo que pode desmotivar o criador.

3º possível motivo: Falta de valorização. Infelizmente, poucos projetos são concluídos. Existem tópicos lindos, com imagens maravilhosas, uma história legal e uma jogabilidade impecável, e no final não passa de um tópico para ganhar concursos e ter uma fama passageira. Ao passo quê tem projetos de qualidade cujos criadores trabalham arduamente mas não recebem a valorização devida.

4º possível motivo: Interesse pessoal. Alguns makers não fazem jogos por diversão, e sim por reputação. Deveríamos valorizar mais o que fazemos. Um bom começo para isso, é começarmos a fazer nossos recursos ou jogos com determinação e vontade, e não esperando algo em troca.

5º possível motivo: Concorrência. Consoles de última geração, gráficos 3D maravilhosos, efeitos incrivelmente realistas. Esta é a realidade dos RPGs atuais. É só ver alguns gráficos de Skyrim, para ficar maravilhado com a qualidade visual. Podemos dizer que a "era de ouro dos consoles" está apenas começando. Ter jogos com qualidade tão grande assim como concorrente não é fácil. Realmente desmotiva.

6º possível Motivo: Falta de capacidade. Mas eu não digo dos makers em geral, e sim das comunidades. Temos hoje diversas comunidades de RPG Maker. Aposto que deve passar de 100. Mas se formos contar somente as boas, temos meia dúzia. E as outras 94? são mero lixo de alguém totalmente incapacitado, querendo aparecer e dizer que é dono de uma comunidade. Claro, podem existir exceções, mas é basicamente isso. Existem muitas comunidades pequenas com administradores incapazes que acabam influenciando com a decadência maker.

7º possível motivo: Roubo/Pirataria. Quem gostaria de ter seu trabalho roubado e exposto por outro que ganha toda a fama e prestigio em seu lugar? Ninguém! Isso realmente pode fazer alguem desistir do majer. Por isso, se for usar algo de alguem peça autorização e deixe claro nos créditos a origem.

As pérolas do RPG Maker

Pois é nesta suposta era de ouro que estavam os melhores jogos. São jogos, conhecidos por todos, e de grandes pérolas, que são conhecidas por quase ninguém, mas que valem a pena serem jogados. Os que abaixo estão são apenas 0,1% de tudo que o ser humano já conseguiu fazer nele. Mas acho que serve como exemplo.

O Cálice Sagrado: Você é o comandante da expedição e está prestes a descobrir um mistério que durante dezenas de séculos intrigou a cabeça de grandes pensadores e curiosos em todo mundo: o que é o Santo Graal? Acredita-se que este é o cálice em que Jesus Cristo bebeu o vinho em sua última ceia e que, posteriormente, José de Arimatéia recolheu o sangue do Cristo quando, já morto na cruz, o soldado romano o perfurou com uma lança.

Comande o grupo atrás do Santo Graal. Durante os séculos o segredo deste artefato, de sua real existência e significado, ficou escondido e foi defendido a ferro e fogo por aqueles que juraram sua vida a sua manutenção. Agora chegou a hora de você fazer a maior descoberta de todas!



O Cálice Sagrado

Veja mais de O Cálice Sagrado em: http://www.baixaki.com.br/download/o-calice-sagrado.htm

To The Moon: sim, a história sobre um sonho de ir à Lua foi feito em RPG Maker XP! Esse jogo já ganhou prêmios, foi parar no Steam e até ganhou versão em português recentemente... Um ótimo jogo, com uma ótima trama.



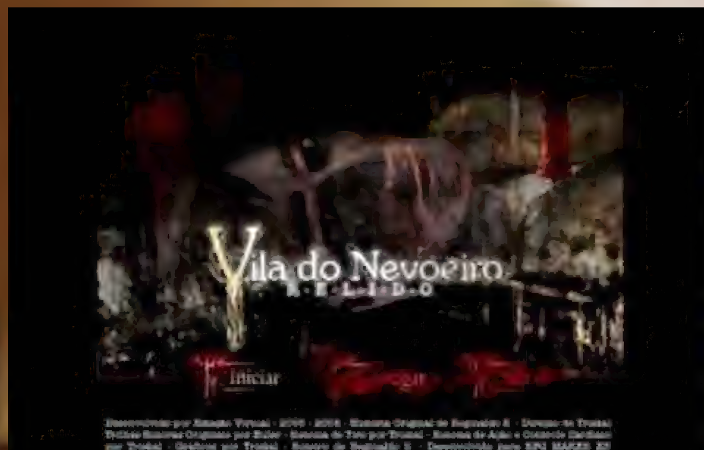
To The Moon

Yume Nikki: um jogo japonês sobre uma garotinha que viaja pelos seus sonhos em busca de respostas é um dos mais famosos no quesito RM. Feito na versão 2003, vale muito a pena ser jogado para quem conhece a língua nipônica.



Yume Nikki

Vila do Nevoeiro R.E.L.I.D.O: lembra quando você viu gráficos 3D renderizados em Donkey Kong Country, em plena era de ouro do SNES? A mesma coisa acontece com este jogo, que apresenta o mesmo estilo de gráfico para o RPG Maker XP, além de uma ótima trama de terror.
Quando foi lançado, causou grande impacto na "makerfera", mostrando que com o RPG Maker é possível tirar leite de pedra literalmente.



Vila do Nevoeiro R.E.L.I.D.O

A Princesa da Torre: este vem pra mostrar que o RPG Maker não é só pra fazer RPGs e consegue ser bem versátil, como este jogo de tabuleiro com algumas batalhas com seqüência de setas: curto, porém divertido e bonitinho.



A Princesa da Torre

Poseidon: Deus dos Mares: Ele traz toda uma atmosfera baseada na mitologia greco-romana, este jogo é um grande RPG. Ótimo para arrancar bons momentos de jogatina.



Poseidon

Inside: um dos maiores desafios desta engine é fazer jogos em plataforma e este título consegue demonstrar que é possível, mesmo no RPG Maker 2000 (e com gráficos 8-bit!).



Inside

São apenas alguns dos jogos, muitos desses brasileiros. Aliás, Brasil e Portugal são um grande berço de jogos em RPG Maker e boa parte disso cabe às grandes comunidades sobre o programa em português que existem na internet, como a Condado Braveheart, a Reino RPG, a Central RPG Maker e o Santuário RPG Maker. Eles podem ser um bom lugar se você quiser começar no desenvolvimento de jogos.

Não existe decadência!

Como não?

Como assim não existe a decadência do RPG Maker? Está claro que tudo mudou, e os fóruns estão às moscas. Sim, claro... Os fóruns estão às moscas. Eu diria que 100% deles perderam muitos membros. Uns mais que os outros, mas existem pessoas que ainda defendem que não existe decadência nenhuma e não existe nenhuma era de ouro.

Antes que alguém me chame de doido quero deixar claro que eu acompanho o maker desde o RM2000 e vi (e li) algumas coisas que podem negar a existência desta suposta era de ouro. Vou explicar algumas.

Para começar, não existiam mais pessoas antes do que agora. Algum veterano lembra da "era de ouro" da Maker Universe (MU Azul)? Alguém lembra a quantidade de membros? Eu vou dar um chute... eu creio que eram 1000 membros. Eu sei... Posso estar errado. Então vamos supor que eram 3000 membros. Talvez 5000 membros.

E hoje? Quantos membros existem nos fóruns? Santuário: 20000 membros. Fórum antigo da Condado Braveheart ipb: 11000 membros. Dungeon Makers: 11000 membros.

A justificativa é: Mas muitos são inativos. Concordo, mas a proporção pode ser igual à de antigamente. Tanto hoje com antes, é possível que 70% dos membros são inativos, independente da época.
E o tempo livre? Hoje não temos mais tempo livre quanto antes! Não somos mais jovens que ficam a tarde toda em casa. Por isso existe a decadência... Esta justificativa também não vale. Ficamos velhos sim, mas novos adeptos do RPG Maker surgem a toda hora. É só ver a quantidade de membros que falei anteriormente. Muita gente nova chegando. Então isso não faria sumir a era de ouro.

Então foi o amadorismo excessivo que existe hoje? NÃO! definitivamente não! O amadorismo até que diminui com o passar do tempo. Na verdade o profissionalismo aumenta. Vou me usar como exemplo: Na época do RM2000 eu era um mero usuário. Hoje, sou formado como programador e sei fazer scripts. Trabalho profissionalmente como desenvolvedor. Então não sou mais amador. Pelo menos não na parte dos scripts.
Mas e os novos membros que chegam agora? Ainda são amadores! É... Eles são amadores, mas usam os scripts/recursos "profissionais" que estão disponíveis. Então qual era a diferença entre hoje e 10 anos atrás?

Qual o motivo real da decadência?

Eu sinto que era a "Paixão"! Os jogos eram criados com amor e paixão. Tinha muito amadorismo, mas você criava um projeto e amava aquilo. Nem queria saber de divulgar ou vender ou criptografar. Então eu imagino que o que existes na verdade é a decadência desta paixão pelo RPG. Eu diria que o que houve antes não foi a "era de ouro", foi a "era da paixão" pelo RPG. Mas no fundo isso não muda o cenário atual. A decadência existe, mesmo que eu chame de outro nome, mas existe.

Conclusão

Tenho que explicitar o óbvio para evitar os aborrecimentos e as bobagens que são ditas por aí: este artigo é uma análise pessoal minha, não uma verdade absoluta. E não... Eu não acho que o RPG Maker vá um dia acabar ou que a Enterbrain vá falir. Eles ainda vão durar um bom tempo. Mas as coisas mudaram radicalmente e a realidade é outra.

Pode ser que daqui a 10 ou 15 anos haja um novo "boom" do Maker (talvez em 3D) – por conta dos filhos dos que hoje tem 30 anos (eu já passei dos 30). Mas acredito que entender a realidade e buscar novas estratégias seja uma solução melhor do que esperar um novo "boom" ou ficar negando o óbvio.

Na próxima edição da revista...

Em ano de copa e eleição, não iremos desviar nosso foco e nossa atenção, a Make The RPG continua!

Balanceamento do Seu Jogo



Um Ponto muito importante para manter o jogador entretido em todos os tipos de games (profissionais e amadores) e a questão do balanceamento que o jogo terá, isso em diversas áreas, não apenas nas lutas.

Iremos abordar esse assunto detalhadamente!

Más notícias vem a cavalo



Já reparou que em muitos jogos (não só os de RPG Maker) as notícias se espalham muito rapidamente? Nessa matéria ensinaremos como trabalhar melhor essa questão para que os fatos do seu jogo ocoorram de forma mais coerente!

Matéria de Capa

A verdadeira essência de ser um maker



Muitos se consideram makers simplesmente por serem membros cadastrados em alguma comunidade, mas na verdade só usam o programa como pretesto para puxar conversa com outras pessoas.

Nessa matéria mostraremos o que realmente faz um maker ser diferente, ser alguém que não desiste de seguir com esse hobbie na primeira barreira que encontra e muito mais!

Desanimado com a situação atual que o RPG Maker vive e se sente desmotivado(a) a continuar desistindo de vez de criar um projeto?



Entendemos como se sente e compreendemos sua situação.
Mas se ficar dependendo de opiniões alheiras das comunidades nunca trminará um projeto da maneira correta, que é usando as próprias forças para superar as dificuldades e criar algo que você goste antes de qualquer coisa.
Pare para refletir um pouco, a resposta pode estar no fim do horizonte

A Revista Make the Rpg! é mais uma Publicação Exclusiva da:



Não deixe de acessar O nosso site e acompanhar as novidades mais recentes para o seu RPG Maker favorito!

WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM